ΤΕΥΧΟΣ 78 ΙΟΥΝΙΟΣ 1991 500 ΔΡΧ.

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ HOME MICROS & COMPUTER GAMES

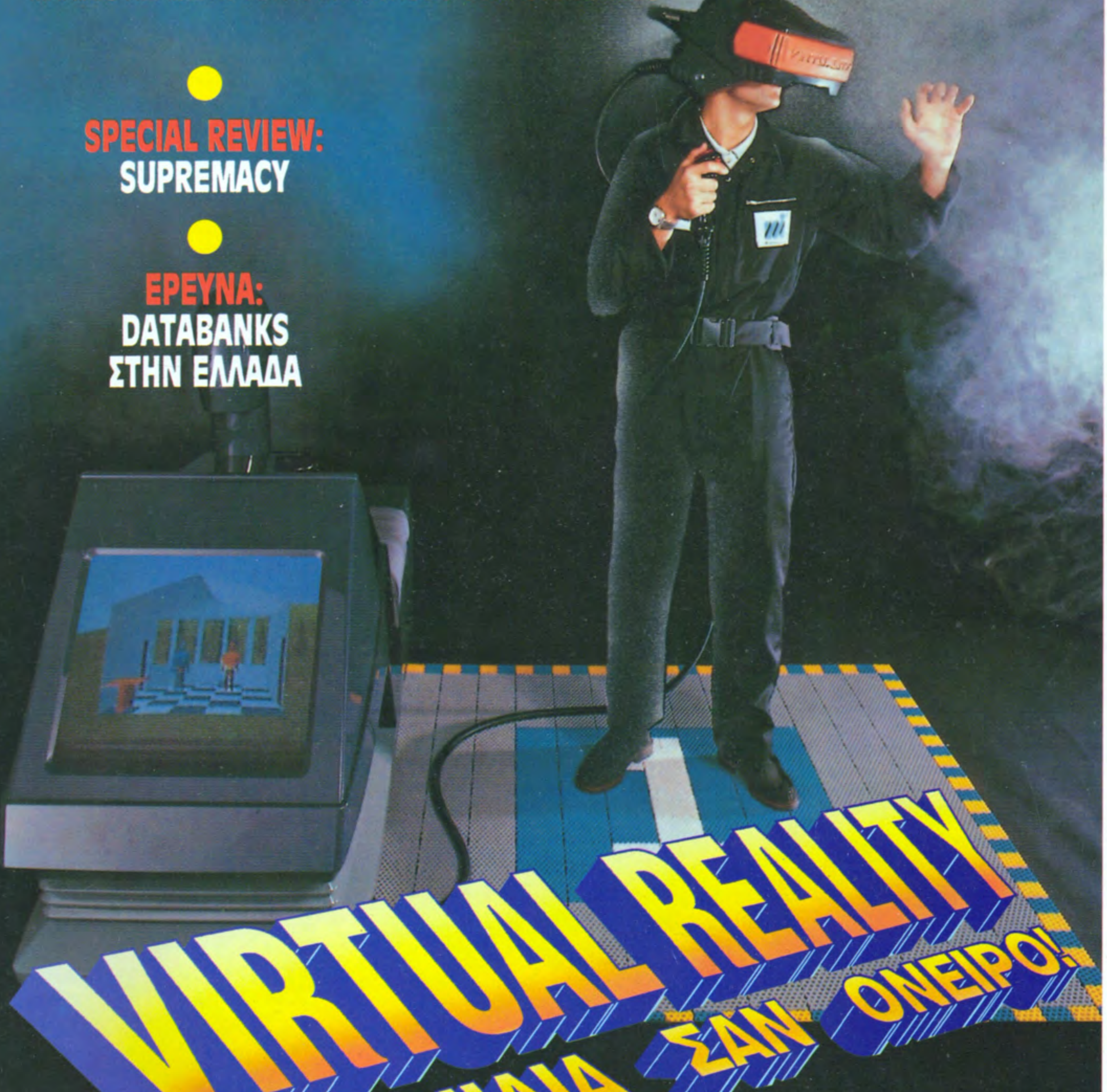


TEST!

ACTION REPLAY II ΓΙΑ AMIGA

SPECIAL REVIEW: SUPREMACY

ΕΡΕΥΝΑ: DATABANKS ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ



VIRTUAL REALITY!

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΑΝ ΟΝΕΙΡΟ!

TURBO·X®



ΤΟ COMPUTER
ΒΡΑΒΕΥΕΙ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ

1ο ΒΡΑΒΕΙΟ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ ΣΤΑ COMPUTERS

Ο ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΚΟΣΤΟΥΣ - ΑΠΟΔΟΣΗΣ COMPUTER
(ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΩΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ)

ΓΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΣΥΝΕΧΗ ΧΡΟΝΙΑ

Παίξτε σήμερα με το πιο εξελίξιμο PC της αγοράς και «κτίστε» μαζί του το αύριο!



*Στην τιμή δεν περιλαμβάνεται Φ.Π.Α. 8%

μόνο TURBO·X1 119.900*

- 640 KB R.A.M. ON BOARD
- ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ ΕΛΛΗΝΟΛΑΤΙΝΙΚΟ 101 ΠΛΗΚΤΡΩΝ (ALPS ME CLICKING)
- ΟΘΟΝΗ 14" ΔΙΠΛΗΣ ΣΥΧΝ. ΥΨ. ΑΝΑΛΥΣΗΣ (1200 ΓΡΑΜΜΕΣ), ΜΟΝΟΧΡΩΜΑΤΙΚΗ - ΕΠΙΠΕΔΗ
- MULTI I/O ΠΛΗΡΗΣ (RS 232 C, ΠΑΡΑΛ. ΕΞΟΔΟ, REAL TIME CLOCK, GAME PORT)
- ΕΡΓΟΝΟΜΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΜΟΝΑΔΑΣ ΜΕ ΦΩΤΕΙΝΗ ΕΝΔΕΙΞΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ

ΥΠΟΛΟΙΠΑ ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ:

- ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ 8088-1 (4,77 ΚΑΙ 10 MHz).
- ΘΕΣΗ ΓΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΟ ΣΥΝΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ 8087-1 (2)
- ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ ΠΑΡ/ΛΗ ΕΞΟΔΟ ΚΑΙ ΕΛΛ. ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ
- FLOPPY DISC DRIVE 5" 1/4 360 KB MADE IN JAPAN - 1 TEM.
- ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ 150 W ΜΕ ΕΞΑΕΡΙΣΜΟ
- 8 EXPANTION SLOTS (6 ΕΛΕΥΘΕΡΑ)
- ΠΛΗΚΤΡΟ RESET
- ΠΛΗΚΤΡΟ TURBO ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ
- ΚΛΕΙΔΑΡΙΑ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟΥ
- 4 ΘΕΣΕΙΣ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΗΣ ΜΝΗΜΗΣ
- ΜΕΤΑΛΛΙΚΟ ΠΕΡΙΒΛΗΜΑ

ΠΛΗΡΗΣ ΣΕΙΡΑ ΒΟΗΘΗΜΑΤΩΝ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ - ΧΡΗΣΗΣ - ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ ΤΟΥ Η/Υ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ:

- ΟΔΗΓΙΕΣ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ Η/Υ
- ΒΙΒΛΙΟ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΣΚΕΤΑ
- ΒΙΒΛΙΟ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ BASIC ΚΑΙ ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΣΚΕΤΑ

TURBO·X2 ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΡΑΠΑΝΩ, ΑΛΛΑ ΜΕ 2 F.D.D. **133.900***

TURBO·X3 ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΡΑΠΑΝΩ, ΑΛΛΑ ΜΕ 1 F.D.D. ΚΑΙ H.D. 20MB **168.500***

CREATIVE ART TEAM

πλαισιο
ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 24
ΤΗΛ: 36.44.001

ΑΝ ΕΝΔΙΑΦΕΡΕΣΤΕ ΓΙΑ...

Σχεδιασμό Εντύπων • Φωτοσύνθεση • Κασέ
DeskTop Publishing • Εκτυπώσεις σε Laser
Διαφημιστική Μακέτα • Διαφημιστική Φωτογραφία
Διαχωρισμούς • Εκτύπωση Offset • Βιβλιοδεσία
Ειδικές Ολογραφικές Εκτυπώσεις

...Ή ΑΝ ΣΑΣ ΕΝΔΙΑΦΕΡΕΙ

η Συνολική Επιμέλεια Σχεδιασμού & Παραγωγής

για ελληνικά ή ξενόγλωσσα

Προσπέκτους

Newsletters

House Organs

Περιοδικά

Εφημερίδες

Βιβλία

Τοτε...

...ΜΙΛΗΣΤΕ ΜΕ ΤΟΥΣ

ΤΑ "ΟΝΟΜΑΤΑ" ΤΩΝ ΠΕΛΑΤΩΝ ΜΑΣ ΜΙΛΑΝΕ ΓΙΑ ΛΟΓΑΡΙΑΣΜΟ ΜΑΣ



Diners Club International®



The BODY SHOP



ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ ΤΟΥΡΙΣΜΟΥ



ΕΝ.Α.ΣΠΟΡ

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΕΣ!





PURATOS

ΕΠΥ Ελληνική Εταιρία Επιστημόνων Ηλεκτρονικών Υπολογιστών και Πληροφορικής





COMPUPRESS ΑΕ

BUSINESS PRESS A.E.

PRINT Xpress ΕΠΕ

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 9217 428

Η ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΛΥΣΗ ΣΕ ΟΤΙΔΗΠΟΤΕ ΕΧΕΙ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ

ΠΕΡΙΕΧΟ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΣΤΗΛΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

MULTIMEDIA

Ενα θέμα για... παιχνίδια σαν όνειρο.



ADVENTURE

WONDERLAND

Ταξιδέψτε στη χώρα των Θαυμάτων παρέα με την Αλίκη και τον Ανδρέα Τσουρινάκη, μέσα από τις οθόνες του γοητευτικού αυτού adventure.



ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

SPECIAL REVIEW

SUPREMACY

Ενα παιχνίδι στρατηγικής που προκαλεί τις... διαπλανητικές διοικητικές σας ικανότητες!



PLAY THE GAME

Extreme



ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E. **ΕΚΔΟΤΗΣ - ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Νίκος Μανούσος **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ:** Χρήστος Κυριακός **ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ:** Αντώνης Λεκόπουλος **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** Αγάπη Λαλιώτη **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** Αλέξης Καναβός **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** Βασίλης Γιακαμόζης, Λάζαρος Μπίκας **MARKETING:** Λουκία Ταλιαδώρου **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ :** Γιώργος Κυπαρίσσης, Αντρέας Τσουρινάκης, Φώντας Αδαμαντίδης, Κώστας Βασιλάκης, Βασίλης Τερζόπουλος, Γιώργος Βασιλάκης, Δημήτρης Παυλής, Χρήστος Μιχόπουλος, Θοδωρής Δεβελέγκας **ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ:** Γιάννης Ρηγόπουλος, Αποστόλης Μουρέλατος, Μάνος Νικολάου, Κώστας Παπαγιαννακόπουλος **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟΥ:** Κική Γεωργιάδου **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Κική Μελετζή, Χρύσα Παντελαίου **ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΙΣΗ:** Χρήστος Ιωαννίδης - Παντόπικος **ΦΟΡΟΤΕΧΝΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιώργος Ντίνος **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας **ΣΚΙΤΣΑ:** Αλέκος Μπαιραμίδης **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** Σίλια Ράντου **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Μαρία Ράπτη, Μαρίνα Δερβιτσιώτη **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ-ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ:** Νίκος Μίχος, Κώστας Παράσχος. Το **PIXEL** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από την εταιρία **NORTHERN NETWORK ΕΠΕ** Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663 FAX: 282663 **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** Πλουμιστή Σιμοπούλου **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Ντίνα Παπανικολάου **ΣΥΝΤΑΞΗ:** Ιωσήφ Κόνιος

PUBLISHED BY: COMPUPRESS SA **PUBLISHER:** Nikos Manousos **EDITOR IN CHIEF:** Christos Kiriakos **ACCOUNTING MANAGER:** Agapi Lalioti **ADVERTISING MANAGER**: Alexis Kanavos **ADVERTISING SALES:** Vasilis Giakamozis, Lazaros Bikas **MARKETING:** Lucy Taliadoros **ASSISTANTE EDITOR IN CHIEF**: Antony Lekopoulos **EDITORS:** George Kiparissis, Andreas Tsourinakis, Fontas Adamantidis, Vasilis Terzopoulos, George Vasilakis, Kostas Vasilakis, Dimitris Pavlis, Christos Michopoulos, Theodoros Develegas **CONTRIBUTING EDITORS**: John Rigopoulos, Apostolis Mourelatos, Manos Nikolaou, Kostas Papagiannakopoulos **CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES**: U.K. - Vasilis Konstantinou, France - Antonis Vlontakis, USA - Antonis Peristeris **COVER:** Hector Haralampous

ΜΕΝΑ

PIXEL
ΤΕΥΧΟΣ 78 ΙΟΥΝΙΟΣ '91

GAMES REVIEWS

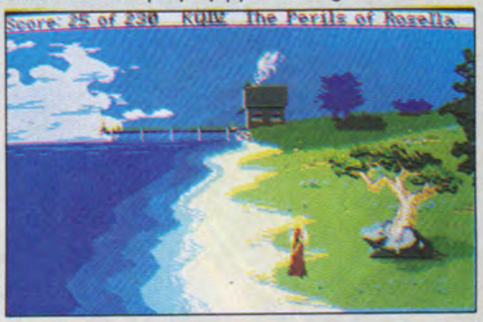
ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

Amiga Action Replay

Ενα περιφερειακό για επίδοξους... αντιγραφείς, που προσφέρει μια μεγάλη γκάμα δυνατοτήτων.

KING'S QUEST

Ικανοποιώντας την επιθυμία σας να μάθετε περισσότερα γύρω από την πολύπλοκη υπόθεση του πώς δημιουργείται ένα adventure, σας περιγράφουμε τη διαδικασία παραγωγής του King's Quest.



ΧΩΡΙΣ JOYSTICK

AEGIS SONIX

Μουσικές δημιουργίες με την Amiga σας.

DATA BANKS

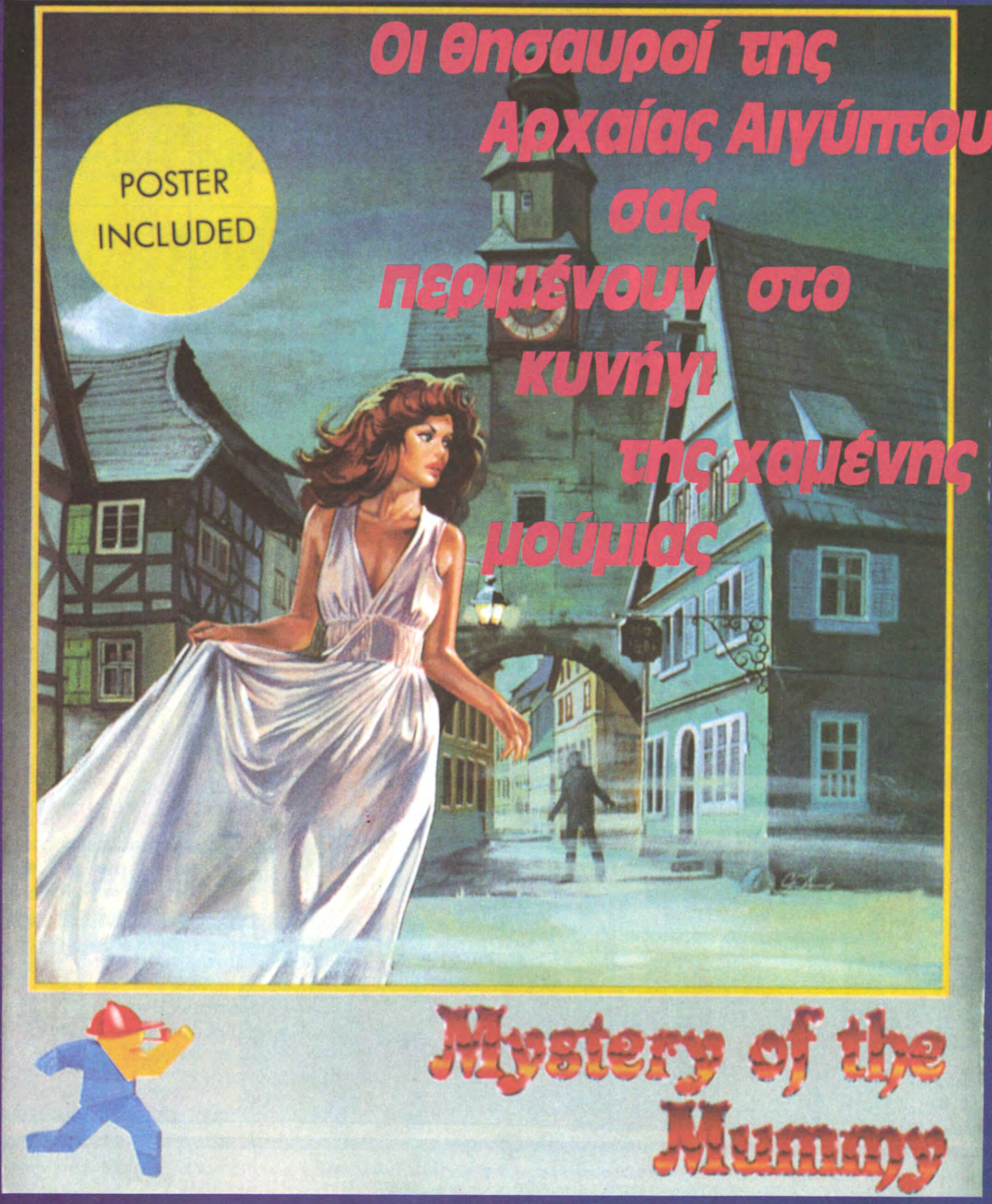
Ενημερωθείτε για τις Τράπεζες Πληροφοριών που εδρεύουν στη χώρα μας μέσα από τις σελίδες της ενδιαφέρουσας αυτής έρευνας.



HACKERS

Αποδιοπομπαίοι τράγοι ή παρεξηγημένες προσωπικότητες; Ενα άρθρο που ερευνά ένα σύγχρονο κοινωνικό φαινόμενο.

Το **PIXEL** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS**, Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9225520, 9238672-3-4-5, FAX: 9216847. **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Χρίστος Σταμούλης **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ:** Ζοζέφ Φιλο **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ:** Γιάννης Λούλης **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** Μαίρη Λυμπέρη **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** Στέλιος Θεοδωράκος, Λιάνα Δενεζάκη **DESKTOP PUBLISHING:** Μάρα Παυλοπούλου, Μάνος Κρόκος, Βάσω Τσόρλαλη, Στέλιος Χαλδεάκης **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ:** Γεωργία Νιφοροπούλου **ΔΙΟΡΘΩΣΗ-ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** Βίκυ Ψυχογιού, Φιλίππα Βούλγαρη, Αννα Σταυροπούλου **DATA ENTRY:** Ελένη Κωνσταντινίδου **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** Ιάκωβος Πολυκανδριώτης, Δημήτρης Αγγελόπουλος **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ:** Αφοί Τζίφα Ο.Ε., Β. Βογιατζής **ΜΟΝΤΑΖ:** Αφοί Τζίφα Ο.Ε. **ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** ΑΔΑΚΤΥΛΟΣ Α.Ε. **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** Σ. Καββαδίας.
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ): Ιδιώτες: 3.950 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ.: 7.700 δρχ. **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ:** (11 τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 5.800 δρχ. Αμερική: 7.000 δρχ. **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** Προς περιοδικό PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.



Οι θησαυροί της
Αρχαίας Αιγύπτου
σας
περιμένουν στο
κυνήγι
της χαμένης
μούμιας
POSTER
INCLUDED
Mystery of the
Mummy

PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να γραφτώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL, για ένα χρόνο (11 τεύχη). Για το σκοπό αυτό, σας απέστειλα την ταχυδρομική επιταγή No .... με το ποσό των 4.950 δρχ. αντί των 5.500 της τιμής περιπτέρου. Αν, για οποιοδήποτε λόγο, δε μείνω ευχαριστημένος από το περιοδικό, μπορώ να διακόψω τη συνδρομή μου και να πάρω πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου, χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση.

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________

Τ.Κ. ____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ Ν' ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ No ____________

____

PIXEL

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

Σημειώστε την μάρκα του υπολογιστή που αναφέρεστε

- ☐ SPECTRUM
- ☐ AMSTRAD
- ☐ COMMODORE
- ☐ ATARI ST
- ☐ AMIGA

Τα πέντε καλύτερα προγράμματα για τον υπολογιστή μου είναι:

1) ____________

2) ____________

3) ____________

4) ____________

5) ____________

Τα τρία επόμενα προγράμματα που σκέφτομαι να αγοράσω είναι:

1) ____________

2) ____________

3) ____________

ΟΝΟΜ/ΝΥΜΟ: ____________ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________ ΤΗΛ ____________

PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρίες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.

Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό της σελίδας της διαφήμισης που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει για λογαριασμό σας όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί από τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ____________

ΕΠΩΝΥΜΟ ____________

ΟΝΟΜΑ ____________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________ ΤΗΛ.: ____________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________ Τ.Κ. ____________

ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ____________

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17

18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41
42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53
54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77
78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101

102	103	104	105	106	107	108	109
110	111	112	113	114	115	116	117
118	119	120	121	122	123	124	125
126	127	128	129	130	131	132	133
134	135	136	137	138	139	140	141
142	143	144	145	146	147	148	149
150	151	152	153	154	155	156	157
158	159	160	161	162	163	164	165
166	167	168	169	170	171	172	173
174	175	176	177	178	179	180	181
182	183	184	185	186	187	188	189
190	191	192	193	194	195	196	197

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

3.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

ΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ

Αγαπητοί αναγνώστες μας, να' μαστε και πάλι μαζί με το τεύχος Ιουνίου, αλλά αυτή τη φορά δεν ξέρω αν είναι σωστό να πούμε για τις ζέστες που έχουν αρχίσει και για το καλοκαίρι που έχει έρθει για τα καλά. Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές μια καταρρακτώδης βροχή έχει πλημμυρίσει τους δρόμους της Αθήνας. Παρ' όλα αυτά, εσείς καλά θα κάνετε να επιστρατεύσετε τα βατραχοπέδιλά σας που είναι χρήσιμα στη θάλασσα και στη βροχή και το joystick σας που, αν και δεν έχει σχέση με τα παραπάνω, είναι πάντα μια καλή ιδέα ανεξάρτητα από τις καιρικές συνθήκες που επικρατούν.

Αν λοιπόν προτιμήσετε να καταφύγετε στο joystick σας, σας έχουμε συγκεντρώσει και σ' αυτό το PIXEL μια σειρά από θέματα που είναι ό,τι πρέπει για να γυμνάσετε και αυτό το μήνα το joystick ή το ποντίκι του υπολογιστή σας. Αρχίζουμε την περιήγησή μας από το Wonderland, ένα adventure που εισάγει μία νέα τεχνική στα προγράμματα αυτού του είδους και θέτει παράλληλα πολύ υψηλότερες προδιαγραφές για τα παιχνίδια που πρόκειται να κυκλοφορήσουν στο μέλλον σχετικά με τον τρόπο παρουσίασης και χειρισμού τους. Ομως, πέρα από τις τεχνικές που εφαρμόζει το Wonderland, θα σας κερδίσει και με την υπόθεσή του που δεν είναι παρά μία πιστή μεταφορά του παραμυθιού "Η Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων".

Το δεύτερο μεγάλο review που φιλοξενούμε αφορά το Supremacy, όπου σκοπός σας είναι να γίνετε κυρίαρχος του γαλαξία σας. Τα πράγματα βέβαια δεν είναι τόσο εύκολα, γιατί για τον ίδιο γαλαξία ενδιαφέρεται και κάποιος άλλος κύριος, όχι τόσο φιλικά προσκείμενος σε σας. Μην ανησυχείτε όμως, οι ικανότητές σας ως computer gamer και το Special Review αυτού του τεύχους δεν θα σας αφήσουν να αποτύχετε.

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει επίσης και το Hyper View, όπου θα βρείτε πληροφορίες για το Simearth, τη συνέχεια του πολύ καλού SimCity μόνο που τώρα το πρόγραμμα δεν εξομοιώνει την ανάπτυξη μιας πόλης, αλλά ενός ολόκληρου πλανήτη (συμπεριλαμβανομένης και της Γης) από την αρχή της ύπαρξής του μέχρι την ολοκληρωτική καταστροφή του ύστερα από μερικά εκατομμύρια χρόνια.

Πέρα από τα Reviews όμως που θα βρείτε σ' αυτό το τεύχος, ας δούμε και κάποια άλλα θέματα που σίγουρα θα σας ενδιαφέρουν. Και πρώτα απ' όλα το θέμα του εξωφύλλου μας που υπόσχεται να κάνει όχι τα όνειρά σας πραγματικότητα, αλλά την πραγματικότητα όνειρο. Γιατί με τον όρο "VIRTUAL REALITY" χαρακτηρίζουμε μια νέα κατηγορία παιχνιδιών που εξομοιώνουν μια κατάσταση με τόση ρεαλιστικότητα που, όποιος παίζει, νομίζει συχνά ότι ονειρεύεται.

Αν πάλι προτιμάτε κάτι πιο χειροπιαστό, ένα αφιέρωμα στις ελληνικές Τράπεζες Πληροφοριών είναι κάτι που θα έπρεπε να διαβάσετε και να σκεφτείτε σοβαρότερα μήπως έφτασε ο καιρός να αγοράσετε εκείνο το modem που σκεφτόσαστε.

Κάπου εδώ όμως έφτασε η στιγμή να σας αφήσουμε να απολαύσετε το τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας. Εμείς θα είμαστε και πάλι μαζί σε ένα μήνα με το διπλό καλοκαιρινό PIXEL.

Ο αρχισυντάκτης





SOFTWARE *flash*

BRAT



Ο Brat είναι ένας τυπικός μπόμπιρας, ηλικίας περίπου τεσσάρων ετών, που ταλαιπωρεί τους γονείς του και οσουσδήποτε άλλους μπορεί. Επειδή όμως δεν γίνονται όλοι οι μπόμπιρες θέμα παιχνιδιού, μπορείτε με ασφάλεια να υποθέσετε ότι ο Brat έχει κάτι ξεχωριστό, που συνίσταται στο ότι ο Brat βλέπει πολύ "ζωντανά" όνειρα, στα οποία μάλιστα μπορείτε να επέμβετε κι εσείς, για να τον προστατέψετε από τους κινδύνους που ονειρεύεται.

Ο Brat όμως δεν επηρεάζεται άμεσα από τις κινήσεις του mouse. Για να μπορέσετε να επηρεάσετε τις ενέργειες που ο Brat κάνει μέσα στο όνειρό του, θα πρέπει να πάρετε αντικείμενα από το δεξί τμήμα της οθόνης και τα ρίξετε στο δρόμο του, πράγμα που ισχύει ακόμη και για τις απλές εντολές αλλαγής κατεύθυνσης. Οταν ο Brat συναντήσει κάποιο τέτοιο αντικείμενο, θα αντιδράσει ανάλογα. Αντιδράσεις όμως θα πρέπει να περιμένετε και όταν ο μπόμπιράς μας συναντήσει και αντικείμενα που δεν ρίξατε εσείς και, όπως καταλαβαίνετε, τα αποτελέσματα από τις συναντήσεις αυτές δεν είναι πάντα ευχάριστα. Το παιχνίδι αποτελείται από πολλές πίστες και σκοπός σας σε κάθε πίστα είναι να οδηγήσετε τον Brat στο σημείο του τερματισμού. Αν αποτύχετε, τότε θα δείτε τον Brat να σας κοιτάζει με ένα βλέμμα γεμάτο μίσος και κακία.

Το παιχνίδι είναι αρκετά πρωτότυπο και πολύ διασκεδαστικό, ενώ τόσο τα ηχητικά εφέ όσο και τα γραφικά προσελκύουν το ενδιαφέρον του παίκτη. Η Imageworks έκανε πολύ καλή δουλειά και το παιχνίδι αναμένεται να σημειώσει μεγάλη επιτυχία.

THE KILLING CLOUD

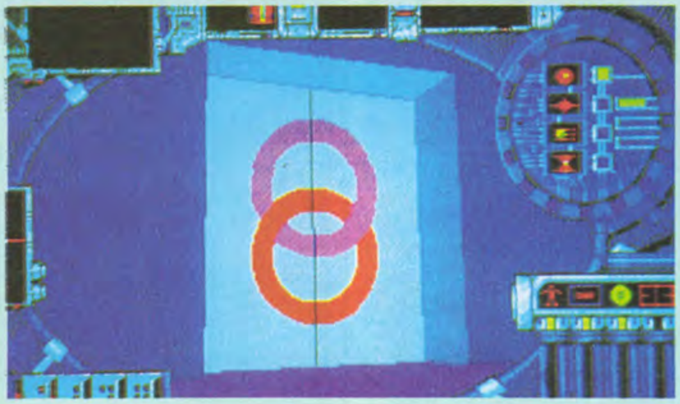


Οσο κι αν ο τίτλος ταιριάζει, το παιχνίδι αυτό δεν αναφέρεται στο νέφος της Αθήνας. Αναφέρεται σε ένα περίεργο σύννεφο που από το 1997 έχει εγκατασταθεί πάνω από την πόλη του Σαν Φρανσίσκο και έχει καταστήσει εντελώς αδύνατη την κυκλοφορία στους δρόμους, εκτός από την περίπτωση που φοριούνται στολές που θυμίζουν αστροναύτες. Τα σπίτια είναι επίσης κλεισμένα ερμητικά, ενώ είναι πολύ δύσκολο για την αστυνομία να επιτελέσει το έργο της, αφού τα στελέχη της επηρεάζονται, όπως και όλοι οι άνθρωποι, από το τοξικό αέριο. Μέσα στο κλίμα αυτό οι συμμορίες έχουν βρει ελεύθερο πεδίο δράσης και το αξιοποιούν κατάλληλα. Εσείς, για μία ακόμη φορά, θα κληθείτε ως στέλεχος της αστυνομίας να βγείτε στους δρόμους και να επιβάλλετε την τάξη. Στις περιπολίες σας δεν θα είστε πεζός, αλλά θα χρησιμοποιείτε ένα hovercraft, μοντέλο XB500, εξοπλισμένο με πολυβόλα και πυροβόλα. Εχετε επίσης στη διάθεσή σας κάποια όπλα που εκτοξεύουν δίχτυα, με τα οποία μπορείτε να αιχμαλωτίσετε τους αντιπάλους σας. Αν και η αιχμαλώτιση αντιπάλου είναι πιο δύσκολη από την απλή εξολόθρευση (και πιο επικίνδυνη), είναι πιο χρήσιμη, αφού ο αιχμάλωτος-αντίπαλος μπορεί να ανακριθεί και να δώσει χρήσιμες πληροφορίες, κάτι που δεν συμβαίνει με ένα νεκρό αντίπαλο. Τα γραφικά είναι πολύ όμορφα.

Τα 3D filled polygons κινούνται πολύ ομαλά και γρήγορα. Ο ήχος βρίσκεται επίσης σε καλά επίπεδα, ενώ το gameplay είναι εξαιρετικά εθιστικό και ατμοσφαιρικό. Συνιστάται ανεπιφύλακτα.

CYBERCOM III

Ο "Cybercom III" είναι ίσως η πιο εξελιγμένη υπολογιστική μηχανή του 21ου αιώνα, μια και έχει συναρμολογηθεί από chips της πιο πρόσφατης τεχνολογίας και τα προγράμματά του έχουν γραφεί από τους κορυφαίους στον τομέα της τεχνητής νοημοσύνης. Η κυβέρνηση της "Δημοκρατικής Ενωσης" θεώρησε σκόπιμο να βάλει τον υπολογιστή αυτό να διευθύνει όλα τα συστήματα άμυνας (ή επίθεσης), αλλά αυτό αποδείχθηκε ότι δεν ήταν πολύ καλή κίνηση, μια και ο υπολογιστής είχε περίεργες ιδέες π.χ. ότι για να υπάρχει ασφάλεια, θα πρέπει να βομβαρδιστούν με πυρηνι-



δημιουργήθηκε, εσείς διατηρήσατε την ψυχραιμία σας και προσφερθήκατε να καταστρέψετε τον "Cybercom III", μη λαμβάνοντας όμως υπόψη ότι ο υπολογιστής αυτός έχει πλήρη έλεγχο όλων των αμυ-

στο οποίο βρίσκεται εγκατεστημένος.

Τώρα όμως που βρίσκεστε ενώπιος ενωπίω με τον κίνδυνο είναι αργά για να υποχωρήσετε.

Κάτι τέτοιο άλλωστε, θα συμπεριλάμβανε την εύρεση του πλήκτρου με το οποίο υποχωρείτε, που είναι απλά ένα από τα 19 πλήκτρα ελέγχου (χωρίς να υπολογίζεται το joystick/mouse), και το ψάξιμο για οποιοδήποτε πλήκτρο δεν είναι απλή υπόθεση.

Γενικά, όλο το σύστημα χειρισμού δεν μπορεί να χαρακτηρισθεί φιλικό και είναι πραγματικά κρίμα γιατί τα γραφικά είναι πολύ καλά και ο ήχος σε επίσης καλά επίπεδα. Το ίδιο ισχύει και για το gameplay, αν βέβαια ξεπεράσετε το σοκ του συστήματος ελέγχου.

LIFE AND DEATH II

Το παιχνίδι αυτό δεν προορίζεται για όσους δεν έχουν γερό στομάχι ή δεν αντέχουν στη θέα του αίματος. Αντίθετα, είναι πολύ καλό για όσους έχουν είτε σαδιστικά ένστικτα είτε ανθρωπιστικά αισθήματα. Κι αυτό γιατί σας δίνει τη θέση ενός νευροχειρουργού, την οποία θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε για να σώνετε ασθενείς, όπως συμβαίνει στην πραγματικότητα ή για να τους στέλνετε συνεχώς στο νεκροτομείο, κατά παράβαση του όρκου του Ιπποκράτη (που δεν υποχρεούστε να δώσετε στο παιχνίδι). Το νεκροτομείο, πάντως, είναι η βέβαιη κατάληξη αρκετών από τους πρώτους ασθενείς, αφού δεν υπάρχει άλλος τρόπος για να μάθετε (σ' αυτό το παιχνίδι), εκτός από τον πειραματισμό.

Οπως και στην πραγματικότητα, δεν χρειάζονται όλοι οι ασθενείς εγχείρηση: αρκετοί θα κάνουν μόνο εξετάσεις και θα πάνε στα σπίτια τους ή στα δωμάτια του νοσοκομείου, παίρνοντας ίσως κάποια φαρμακευτική αγωγή (που είναι επίσης σε θέση να τους σκοτώσει, αν είναι λανθασμένη), ενώ άλλοι θα πεθάνουν πάνω στις εξετάσεις, γιατί



δεν προσέξατε ότι είχαν κάποιο πρόβλημα που απαγορεύει να υποβληθούν στην εξέταση αυτή. Μερικοί, τέλος, θα φτάσουν στο χειρουργείο, όπου η τεχνική σας (ή η έλλειψή της) θα τους σώσει τη ζωή (ή όχι, αντίστοιχα). Μέσα στο χειρουργείο έχετε στη διάθεσή σας όλα τα μέσα για μια πετυχημένη εγχείρηση, ενώ, μαζί με το παιχνίδι, θα πάρετε κι ένα manual που ίσως περιγράφει κάποια από τα βήματα της συγκεκριμένης εγχείρησης. Από εκεί και πέρα όμως, είστε (ή μάλλον ο ασθενής είναι) εντελώς αβοήθητος και βασίζεται μόνο στην εμπειρία, την έμπνευση και το σταθερό χέρι σας. Αν το αποτέλεσμα δεν είναι καλό, σας περιμένει ένα κατσάδιασμα από το διευθυντή και, πιθανώς, μια απόλυση.

SOFTWARE *flash*

SWITCHBLADE II



Η μάχη με εξωγήινους και η καταστροφή των αρχηγείων τους, αλλά και των δυνάμεών τους, με τις οποίες σκόπευαν να κατακτήσουν τη γη, είναι σίγουρα ένα από τα πιο συνηθησμένα σενάρια σε computer games, αλλά και σε shoot 'em ups ειδικότερα. Το "Switchblade II" υιοθετεί και αυτό την ιστορία που αναφέραμε, αλλά η έλλειψη πρωτοτυπίας στον τομέα του σεναρίου δεν το εμποδίζει να είναι πολύ καλό, όπως δεν εμπόδισε και το "Turrican II". Το "Turrican II", μια και αναφέρθηκε, είναι το μόνο shoot 'em up (από τα τελευταία) με το οποίο μπορεί να συγκριθεί το "Switchblade II" σε όλους τους τομείς. Η ανακήρυξη νικητή από μια τέτοια σύγκριση δεν είναι εύκολη και γι' αυτό δεν θα επιχειρηθεί.

Το πιο εντυπωσιακό σημείο του "Switchblade II" είναι σίγουρα τα γραφικά: πολύ όμορφα σχεδιασμένα, με σωστή επιλογή χρωμάτων και ομαλότατο scrolling, ενώ το animation των sprites είναι από τα καλύτερα που έχουμε δει τελευταία. Δεν θα ήταν υπερβολή αν λέγαμε ότι τα γραφικά του συναγωνίζονται άνετα τα γραφικά ενός coin-op. Τα ηχητικά εφέ είναι επίσης ανάλογης ποιότητας, ενώ μεγάλη προσοχή έχει δοθεί στο gameplay, του οποίου η δυσκολία βρίσκεται στα ιδανικά ίσως επίπεδα: κάθε φορά μπορείτε να προχωρήσετε λίγο περισσότερο, ενώ από το πρώτο κιόλας παιχνίδι θα μπορείτε να επιβιώσετε για αρκετό χρονικό διάστημα. Υπάρχουν βέβαια τα κλασικά power-ups που μπορείτε να μαζέψετε, καταστήματα απ' όπου μπορείτε να αγοράσετε εξοπλισμό, και μυστικά bonus που θα πρέπει να ανακαλύψετε. Οι κάτοχοι 16-bit μηχανημάτων, στα οποία θα κυκλοφορήσει το "Switchblade II", δεν θα πρέπει να το χάσουν.

SUPERCARS II



Η Gremlin Graphics τους τελευταίους μήνες μας έχει δώσει μερικά πολύ καλά παιχνίδια οδήγησης, για παράδειγμα το "Lotus Turbo Esprit" και το "Team Suzuki". Τώρα μας φέρνει ακόμη ένα, το "Supercars II", που φαίνεται ότι θα έχει τη λαμπρή πορεία των προκατόχων του.

Οπως στα περισσότερα παιχνίδια οδήγησης, θα πρέπει να συναγωνιστείτε με άλλα αυτοκίνητα που ελέγχονται από τον υπολογιστή και να φτάσετε στη γραμμή του τερματισμού μέσα στις πρώτες θέσεις για να μπορέσετε να συνεχίσετε. Θα πρέπει ακόμη να προσέχετε να μη χαλάσετε το αυτοκίνητό σας, χτυπώντας το συνεχώς στα τοιχώματα του δρόμου ή πάνω σε εμπόδια που θα βρίσκονται μέσα στο δρόμο ή πάνω σε αυτοκίνητα αντιπάλων σας.

Τερματίζοντας σε μια σεβαστή θέση, θα ανταμειφθείτε με ένα επίσης σεβαστό χρηματικό ποσό, το οποίο μπορείτε να επενδύσετε σε αξεσουάρ για το αυτοκίνητό σας, όπως λάστιχα, τούρμπο, μηχανές κ.ά., επισκεπτόμενοι το αντίστοιχο κατάστημα. Σε όλα τα προαναφερθέντα εμπόδια θα πρέπει να προσθέσουμε και φυσικά φαινόμενα όπως βροχές, χιονοπτώσεις και κατολισθήσεις, με προφανή αποτελέσματα. Τα γραφικά είναι αρκετά καλά και το animation των sprites πολύ ομαλό. Ο ήχος θα μπορούσε να βελτιωθεί κάπως, ενώ το gameplay είναι πολύ καλό. Υπάρχει και two player game, όπου κάθε παίκτης έχει το δικό του μισό της οθόνης και είναι πολύ ενδιαφέρον, αν και η δράση φαίνεται να είναι λίγο πιο αργή.

BACK TO THE FUTURE III



Τα ταξίδια στο μέλλον φαίνεται ότι είχαν μεγάλη απήχηση στο επιβατικό κοινό, και έτσι το γραφείο τουρισμού "Mirrorsoft" προετοιμάζει και ένα τρίτο, με ημερομηνία αναχώρησης κάπου στα μέσα Μαΐου. Ας δούμε τι περιλαμβάνει το πρόγραμμα του ταξιδιού...

Το πρώτο αξιοθέατο θα είναι η προσπάθεια του Doc να σώσει την Clara που βρίσκεται σε μια ακυβέρνητη άμαξα. Υπάρχουν τα κλασικά εμπόδια που πρέπει να αποφύγετε γιατί σας στερούν πολύτιμο χρόνο, μία μάχη των Ινδιάνων με το ιππικό, μέσα από τα διασταυρούμενα πυρά που θα περάσετε, άλλο ένα σκηνικό μάχης, ανάμεσα σε άντρες ενός αποσπάσματος και σε ληστές Τράπεζας αυτή τη φορά. Μπορείτε να μαζεύετε και αντικείμενα για περισσότερους πόντους.

Στο δεύτερο σταθμό θα δούμε το Marty να πυροβολεί διερχόμενες πάπιες για να αυξήσει το σκορ του.

Από καιρού εις καιρόν, θα εμφανίζεται και κάποιο μέλος της συμμορίας του Buford, ζητώντας το δικό του μερίδιο μολυβιού.

Μην το αφήσετε παραπονεμένο κι αυτό θα σας ανταμείψει με πολλούς πόντους.

Ο τρίτος μας σταθμός είναι πολύ... γλυκός, μια και ο Doc, χωρίς να προσέχει τη δίαιτά του, τρώει αδιάκοπα πίτες. Ο λόγος που το κάνει αυτό είναι επειδή χρειάζεται τα πιάτα, τα οποία θα εκσφενδονίσει εναντίον των αντιπάλων του. Το ταξίδι συνεχίζεται και με άλλους σταθμούς, περισσότερες πληροφορίες για τους οποίους θα έχουμε στο πλήρες review.

Η διαδρομή πάντως είναι πολύ όμορφη, με διάφορους ευχάριστους ήχους να φτάνουν στα αφτιά σας και θα σας αφήσει ευχάριστες αναμνήσεις.

SOFTWARE *flash*

PGA TOUR GOLF



Το τουρνουά "PGA Tour" διοργανώνεται εδώ και πάνω από μισό αιώνα στις Η.Π.Α. και ήταν πάντα (αλλά και εξακολουθεί να είναι) ένα από τα τουρνουά που αμείβουν καλύτερα τους συμμετέχοντες. Στο τουρνουά αυτό μπορείτε τώρα να συμμετάσχετε, έστω κι αν δεν είστε ούτε μέσα στην πρώτη χιλιάδα της παγκόσμιας κατάταξης των παικτών γκολφ, αλλά μάλλον δεν πρέπει να ελπίζετε σε κάποιο χρηματικό έπαθλο. Στο νέο παιχνίδι της Electronic Arts έχουν τη δυνατότητα να συμμετέχουν ταυτόχρονα από ένας μέχρι τέσσερις παίκτες, και κάθε παιχνίδι παίζεται στις εννέα ή στις δεκαοκτώ διαδρομές και νικητής ανακηρύσσεται ο παίκτης που θα τις συμπληρώσει με το μικρότερο αριθμό προσπαθειών. Οπως σε όλα τα παιχνίδα γκολφ, έτσι και εδώ, υπάρχουν τα κλασικά εμπόδια, όπως οι λίμνες, τα δέντρα, η άμμος, οι ανώμαλες επιφάνειες, ο άνεμος κ.ο.κ. Εσείς από την άλλη μεριά, έχετε στη διάθεσή σας ένα σετ από μπαστούνια του γκολφ και την επιδεξιότητά σας. Για κάθε βολή θα πρέπει να καθορίσετε τις κλασικές παραμέτρους όπως ποιο μπαστούνι θα χρησιμοποιήσετε, τη διεύθυνση του κτυπήματος, τη δύναμή του κ.ά. Πριν αρχίσει οποιαδήποτε διαδρομή, σας παρουσιάζεται μια κάτοψή της, ενώ όταν φτάσετε σε απόσταση βολής, τότε βλέπετε μια 3D- απεικόνιση του χώρου.

Στον τομέα των γραφικών το "PGA Tour Golf" τα καταφέρνει πολύ καλά, ενώ το ίδιο ισχύει για το gameplay, αλλά δεν παρουσιάζει κάτι που να μην έχουμε ξαναδεί. Ο ήχος βρίσκεται επίσης σε πολύ καλά επίπεδα και, γενικά, το παιχνίδι είναι αρκετά αξιόλογο.

EYE OF THE BEHOLDER



Η χώρα του Waterdeep έχει πολύ καιρό να ζήσει ειρηνικές ημέρες: έπειτα από τον πόλεμο με τα trolls, νέες σκοτεινές δυνάμεις έκαναν την εμφάνισή τους σκορπίζοντας τον τρόμο και την απελπισία στη χώρα.

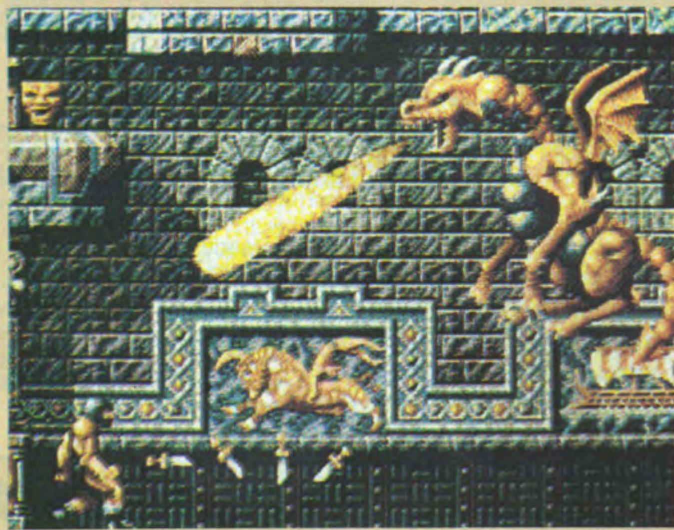
Εσείς θα πρέπει, για μια ακόμα φορά, να αντιμετωπίσετε τα σκοτεινά πνεύματα και να ξαναφέρετε τη χαρά στη χώρα. Αρχίζετε με τέσσερις χαρακτήρες στη διάθεσή σας, τα χαρακτηριστικά των οποίων μπορείτε να τα καθορίσετε εσείς. Αν δεν έχετε διάθεση να κάνετε κάτι τέτοιο, υπάρχει μια έτοιμη ομάδα. Ενα ενδιαφέρον χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι ότι στην πορεία μπορείτε να συμπεριλάβετε στην ομάδα σας και άλλους χαρακτήρες που θα συναντήσετε στο δρόμο, μέχρι η ομάδα σας να φτάσει τους έξι χαρακτήρες. Αλλά, ακόμη και τότε, μπορείτε να αντικαταστήσετε κάποιον από τους ήδη υπάρχοντες με αυτόν που συναντήσατε, αν κρίνετε ότι είναι ικανότερος. Από το σημείο αυτό και πέρα, έχετε στη διάθεσή σας όλες τις λειτουργίες που βρίσκετε στα γνωστά RPGs: ψάχνετε για αντικείμενα, αντιμετωπίζετε εχθρούς, μαζεύετε εμπειρία, χρησιμοποιείτε μαγικά ξόρκια - αρκεί να έχετε τους κατάλληλους χαρακτήρες στην ομάδα σας κ.λπ.

Οι φίλοι των RPGs θα βρουν έναν παράδεισο στο περιβάλλον του "Eye of the Beholder". Η US Gold έκανε πολλή δουλειά σε όλους τους τομείς του παιχνιδιού, και έτσι τόσο τα γραφικά, όσο και ο ήχος και το gameplay βρίσκονται σε πολύ καλά επίπεδα. Ενας άξιος συναγωνιστής του "Dungeon Master".

GODS

Μια φορά και έναν καιρό υπήρχαν οι θεοί και, μην έχοντας τι να κάνουν κάποια στιγμή, έφτιαξαν μια καταπληκτική πόλη γεμάτη θησαυρούς. Οταν όμως βαρέθηκαν με το παιχνιδάκι τους αυτό, το εγκατέλειψαν, με αποτέλεσμα η πόλη να γεμίσει από διάφορα ξωτικά, δαίμονες και άλλα συναφή πνεύματα. Οι θεοί, εντοπίζοντας νέο ενδιαφέρον στην εξέλιξη αυτή, προκήρυξαν ένα διαγωνισμό: αυτός που θα μπορούσε να νικήσει τους τέσσερις φύλακες της πόλης, θα μπορούσε να διατυπώσει μια ευχή που θα πραγματοποιούνταν από τους θεούς. Οταν όμως εμφανίστηκε ένας υποψήφιος λέγοντας ότι θα ήθελε, αν επιτύγχανε η αποστολή του, να γίνει κι αυτός θεός, οι θεοί κατάλαβαν το λάθος τους. Ηταν όμως πολύ αργά...

Φυσικά, ο υποψήφιος θεός δεν είχε καθόλου εύκολο έργο μπροστά του: τα ξωτικά και τα τελώνια έχουν γεμίσει την πόλη με παγίδες, ενώ φροντίζουν και αυτοπροσώπως για το θάνατο των ανεπιθύμητων ξένων. Η arcade - adventure φύση του παιχνιδιού σας επιτρέπει να τριγυρνάτε άσκοπα στα ίδια μέρη. Βέβαια, οι τέσσερις δαίμονες-φύλακες είναι η αποκορύφωση της δοκιμασίας... Ευτυχώς



όμως για σας, υπάρχουν όπλα που μπορείτε να μαζέψετε, αλλά και bonus icons που μπορείτε να συλλέξετε και να τα χρησιμοποιήσετε, έτσι ώστε να αυξήσετε τις ελάχιστες πιθανότητές σας για επιβίωση. Και μην ξεχνάτε ότι στο παιχνίδι αυτό παίζετε όχι μόνο εναντίον των ορατών αντιπάλων σας, αλλά και ενάντια στη θέληση των θεών, που δεν αποκλείεται να καταφύγουν σε ζαβολιές, αν κρίνουν ότι η πλάστιγγα γέρνει σε βάρος τους...

SOFTWARE flash

TOKI



Οσοι συχνάζουν στις αίθουσες των arcades, αλλά και όσοι διαβάζουν τη στήλη "Arcade", θα ξέρουν περί τίνος πρόκειται. Για τους υπόλοιπους θα πούμε ότι πρόκειται για τον αγώνα ενός ευγενούς νέου να ελευθερώσει την αγαπημένη του, την οποία έχει απαγάγει ο κακός μάγος Bashtar και την έχει μεταφέρει σε έναν απομακρυσμένο πύργο. Αν ψάχνετε για το νεαρό στο screenshot, δεν πρόκειται να τον βρείτε, γιατί ο Bashtar τον μεταμόρφωσε σε πιθηκάκι. Ομως, μάλλον έβαλε λίγο πιπέρι περισσότερο απ' ό,τι έπρεπε στο ξόρκι του, γιατί το πιθηκάκι μπορεί να πετάει φωτιές από το στόμα του. Στην πορεία του προς το καταφύγιο του απαγωγέα (όπως θα διαπιστώσετε ο Bashtar ήταν απλά υπάλληλος) το πιθηκάκι θα αντιμετωπίσει κινδύνους κάθε είδους: εχθρούς διαφόρων ειδών, καρφιά στο πάτωμα, θάλασσες, ηφαίστεια, πλατφόρμες που σπάνε κ.λπ. Θα συναντήσετε βέβαια και τους κλασικούς κακούς στο τέλος κάθε επιπέδου, αλλά και bonus icons που θα σας δώσουν επιπλέον ικανότητες για να γίνει η ζωή σας ευκολότερη.

Το coin-op ήταν παραγματικά πολύ καλό και το έργο της Ocean, που ανέλαβε το conversion, δεν ήταν καθόλου εύκολο. Ομως, τα μέχρι στιγμής δείγματα του conversion είναι πολύ ενθαρρυντικά, τόσο στον τομεά των γραφικών - που είναι πιστή αναπαράσταση αυτών του coin-op - όσο και στους τομείς του ήχου και του gameplay. Διαγράφεται μια ακόμη επιτυχία για την Ocean...

Νέα του Software

Η Activision, μια από τις μεγαλύτερες εταιρίες παραγωγής παιχνιδιών, φαίνεται ότι δεν πηγαίνει και τόσο καλά τελευταία, προς μεγάλη απογοήτευση των απανταχού gamers. Η πεποίθηση ότι τα πράγματα δεν πηγαίνουν καλά στηρίζεται στα εξής δύο γεγονότα: πρώτον ότι έχει περάσει πολύς καιρός από τότε που είδαμε το τελευταίο της παιχνίδι και, δεύτερον, ότι ανακοίνωσε το κλείσιμο των γραφείων της στη Μεγάλη Βρετανία. Οι εκπρόσωποι Τύπου ισχυρίζονται βέβαια ότι η δραστηριότητα θα συνεχιστεί κανονικά από τα γραφεία στις Η.Π.Α. και στη Γαλλία, αλλά μάλλον τα πράγματα δεν είναι έτσι.

Μια άλλη πληροφορία για την Activision αναφέρει ότι πρόκειται να δημιουργήσει εκδόσεις παλιών επιτυχημένων τίτλων της για game consoles, όπως η 16-bit Sega και το Super Famicom. Κι αν αυτό ακούγεται ως ευχάριστο νέο για τις game consoles, περιμένετε τη συνέχεια: η τιμή της 16-bit Sega πρόκειται να μειωθεί περίπου κατά 20%, θα φτάσει δηλαδή τα επίπεδα των 45.000 δρχ. Οπως είναι γνωστό, η πτώση της τιμής ενός μηχανήματος σημαίνει και πτώση της τιμής των υπόλοιπων συναφών μηχανημάτων, γεγονός που αναμένουμε στο εγγύς μέλλον.

Για τα game consoles και η επόμενη είδηση: βαδίζοντας στο δρόμο των home computers, τα game consoles θα αποκτήσουν σύντομα τα δικά τους film tie-ins. Η αρχή φαίνεται να γίνεται με το "Terminator II - Judgement Day" που θα εμφανιστεί στο Mega drive και το "Aliens III" που θα έλθει τόσο στους home computers όσο και στα game consoles. Επίσης, αναμένεται να εμφανιστούν στις οθόνες των consoles ο Jackie Chan, πρωταγωνιστής σε αμέτρητες ταινίες καράτε, και ο Freddy Krueger, ήρωας του "Εφιάλτης στο δρόμο με τις λεύκες". Γυρνάμε όμως πίσω στον οικείο χώρο των home computers για να βρούμε την Ocean να έχει τελειώσει το conversion του "Toki" και να έχει προχωρήσει αρκετά το νέο της conversion, αυτό του "Snow Bros", στο οποίο δύο μικροί χιονάνθρωποι προσπαθούν να αντιμετωπίσουν ένα σωρό τέρατα και να ελευθερώσουν, τελικά, τις φυλακισμένες συντρόφους τους. Τα πρώτα δείγματα είναι πολύ καλά, και οι 16-bit versions είναι σχεδόν όμοιες με το coin-op. Για περισσότερες λεπτομέρειες θα πρέπει βέβαια να περιμένετε τα επόμενα τεύχη.

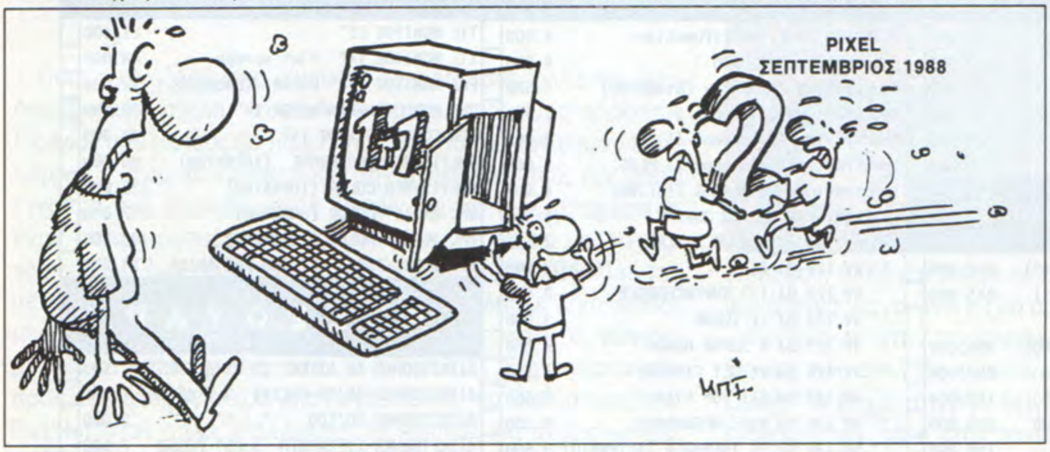
Τι είναι μικρό, κίτρινο, τραγουδάει και πρόκειται να εμφανιστεί στις οθόνες των υπολογιστών στο προσεχές μέλλον; Μα, ο Bart Simpson, βέβαια, που σκοπεύει να μας κάνει όλους να χορεύουμε "Do the Bartman" πάνω από τα joysticks.

Ενας Bart Simpson όμως δεν έρχεται ποτέ μόνος του, αλλά φέρνει μαζί του και όλους όσους αντιπαθεί, για παράδειγμα την οικογένειά του - και όχι μόνο.

Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει σύντομα και, φυσικά, θα σας ενημερώσουμε αμέσως.

ΤΟ ΔΙΣ ΕΞΑΜΑΡΤΕΙΝ ΟΥΚ ΑΝΔΡΟΣ ΣΟΦΟΥ

Με μεγάλη μας έκπληξη είδαμε στο προηγούμενο τεύχος του περιοδικού USER μια δημοσίευση για το πρόγραμμα PHOTONPAINT, που στο συντριπτικά μεγαλύτερο μέρος της ήταν ξεσηκωμένο από την παρουσίαση που είχε κάνει στο πρόγραμμα το PIXEL.





Το γεγονός σχολιάστηκε στο προηγούμενο τεύχος μας, με την ελπίδα ότι η κατάσταση αυτή θα σταματούσε εκεί.

Ομως φαίνεται ότι η υπομονή μας έπρεπε να δοκιμαστεί ακόμα μια φορά, καθώς στο τελευταίο USER είδαμε δημοσιευμένο και ανασχεδιασμένο σκίτσο του γελοιογράφου μας Αλέκου Μπαϊραμίδη με την υπογραφή Δημ. Ο υπογράφων δεν αρκέστηκε να πάρει το θέμα του σκίτσου, αλλά το ξανασχεδίασε ακριβώς όπως το έβλεπε! Για του λόγου το αληθές παραθέτουμε το πρωτότυπο σκίτσο που δημοσιεύθηκε στο PIXEL στο τεύχος 47 και το σκίτσο του USER, για να διαπιστώσετε την ...πιστότητα (!) της ανασχεδίασης. Οπως και στην περίπτωση του PHOTONPAINT, η αντιγραφή είναι καταφανής και δεν χωρούν δικαιολογίες. Ετσι, κατόπιν όλων αυτών, μας γεννιέται πλέον η απορία μήπως οι συντελεστές του USER θα έπρεπε να προβληματιστούν αν το PIXEL θα πρέπει να αποτελεί γι' αυτούς το μόνιμα προς αντιγραφή περιοδικό που θα εξασφαλίζει την έκδοση του εντύπου τους. Η υπομονή έχει και τα όριά της.

ΑΝ Ο COMPUTER ΕΙΧΕ ΡΟΥΛΕΜΑΝ...

Και ποιος είπε ότι δεν έχει; Η Cheetah πρόλαβε τη σκέψη μας και έβαλε για μια ακόμη φορά την εφευρετικότητά της στην παραγωγή. Το αποτέλεσμα λέγεται Aeroskate και δεν είναι τίποτε άλλο από ένα skateboard, το οποίο συνδέεται με τον υπολογιστή (μια ακόμη έκδοση του πακέτου θα επιτρέπει στον παίκτη να χρησιμοποιήσει το δικό του skateboard). Το σύστημα συνδέεται και προσαρμόζεται σε παιχνίδια, έτσι ώστε ο παίκτης να πρέπει να πηδά και να γέρνει, για να πετύχει το μεγαλύτερο score. Κρατώντας ακόμη ένα ειδικό χειριστήριο, ο παίκτης μπορεί συγχρόνως να πυροβολεί και να εκτελεί μερικές ακόμη απαραίτητες κινήσεις. Ολα αυτά, βέβαια, βρίσκονται ακόμη στο στάδιο των δοκιμών. Ωστόσο, η Cheetah έχει ήδη συμφωνήσει με τη γαλλική Titus για την παραγωγή παιχνιδιών που θα εκμεταλλεύονται την εφεύρεσή της. Τα θέματα φυσικά των παιχνιδιών θα περιστρέφονται γύρω από το skating, το surfing και το ski, αλλά δεν αποκλείονται μερικά πρωτότυπα shoot 'em ups. Μέχρι στιγμής δεν ξέρουμε περισσότερες λεπτομέρειες ούτε την τιμή του, αλλά το σίγουρο είναι ότι πρόκειται για κάτι που θα ξεσηκώσει όσους χρήστες ζητάνε κάτι διαφορετικό από τον υπολογιστή τους.

ΕΞΥΠΝΟ INTERFACE

Η Innovatronics είναι μια αμερικανική εταιρία δημιουργίας software, η οποία πιστεύει ότι το GUI της Amiga (Graphical User Interface, το desktop και τα menus δηλαδή) δεν είναι τόσο ανεπτυγμένο όσο θα έπρεπε να είναι. Την άποψη αυτή συμμεριζόμαστε εν μέρει κι εμείς, αλλά δυστυχώς δεν μπορούμε να κάνουμε τίποτε γι' αυτό. Αντιθέτως, η Innovatronics κάνει. Με την ονομασία Cando, το νέο graphics interface της περιλαμβάνει λειτουργίες που συναντά κανείς μόνο σε ειδικές databases, όπως indexing και sorting και πολύ γρήγορη προσπέλαση δεδομένων.

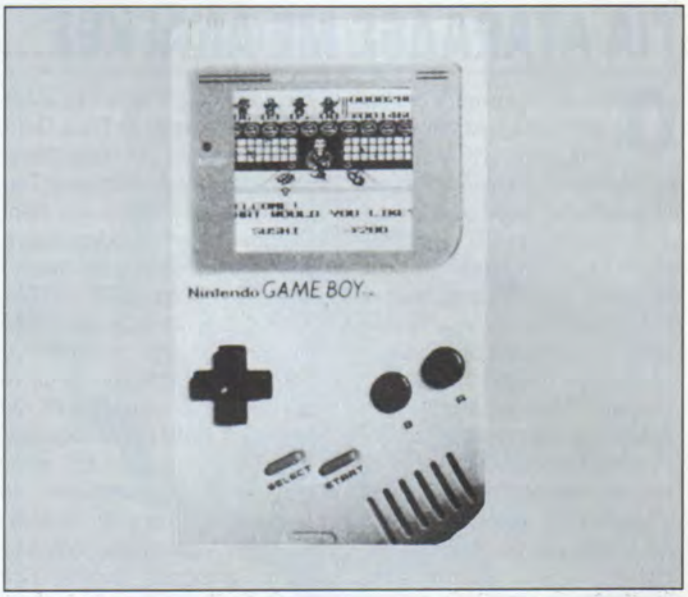
Επίσης, υποστηρίζει μαθηματικές πράξεις κινητής υποδιαστολής διπλής ακρίβειας και τριγωνομετρικές πράξεις. Για όσους πιστεύουν ότι η Amiga τους μπορεί να αποδώσει περισσότερα, τότε η Innovatronics τους δικαιώνει. Είδατε που δεν ασχολείται όλος ο κόσμος με PCs;

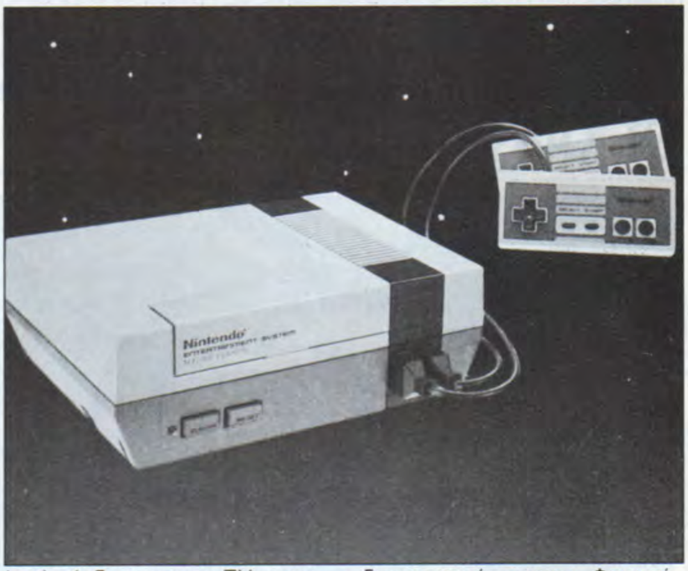
ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ, ΜΙΑ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ ΕΥΧΑΡΙΣΤΗ ΕΙΔΗΣΗ

Οι αναγνώστες μας, που διάβασαν στο προηγούμενο τεύχος μας την αποκλειστική είδηση για τον ερχομό της NINTENDO επίσημα στην Ελλάδα και ανυπομονούσαν να μάθουν περισσότερα για το γεγονός αυτό, έχουν κάθε λόγο να είναι χαρούμενοι. Πολύ πιο σύντομα από όσο πιθανότατα υπολόγιζαν οι Ελληνες gamers, οι διάσημες στο εξωτερικό consoles - παιχνιδομηχανές GAMEBOY και N.E.S της NINTENDO θα φιγουράρουν στις βιτρίνες των καταστημάτων hardware-software. Αφορμή γι' αυτήν την αισιόδοξη πρόβλεψη στάθηκε ένα δελτίο Τύπου που λάβαμε πρόσφατα προς ενημέρωση των ιδιοκτητών των καταστημάτων αυτών: συγκεκριμένα, οι Ελληνες ιδιοκτήτες και στελέχη καταστημάτων πώλησης παιχνιδιών και computers θα έχουν την ευκαιρία να γνωρίσουν τα νέα computer games της NINTENDO στις 10 Ιουνίου στο ξενοδοχείο LEDRA MARRIOTT. Η παρουσίαση θα γίνει από το Γενικό Διευθυντή της εταιρίας C-ITOH & Co.(HELLAS) LTD., η οποία θα εισάγει και θα έχει την αποκλειστική διάθεση στην Ελλάδα των consoles - παιχνιδομηχανών GAME BOY και N.E.S της NINTENDO. Θα πρέπει να επισημάνουμε στους πολυάριθμους φίλους και θαυμαστές της NINTENDO πως η εκδήλωση αυτή αφορά αποκλειστικά εμπόρους· όμως, δεν υπάρχει λόγος να ανησυχείτε γιατί, όπως βλέπετε, έχει δρομολογηθεί η εξάπλωση της NINTENDO στην αγορά και πολύ σύντομα θα δοθεί η δυνατότητα σε κάθε ενδιαφερόμενο να γνωρίσει τις φανταστικές δυνατότητες των δύο μηχανημάτων από κοντά.

Λίγη υπομονή, λοιπόν, αν και απ' ό,τι φαίνεται με την υστερία που έχει πιάσει τους ανά τον κόσμο gamers με τη NINTENDO, είναι μάταιο να γίνονται τέτοιες συστάσεις. Ενδεικτικά αναφέρουμε, για να δώσουμε την έκταση του φαινομένου, ότι μόνο το 1990 οι πωλήσεις του GAMEBOY στη Γερμανία ξεπέρασαν τα 400.000 κομμάτια! Για να μη μείνετε όμως ...ανικανοποίητοι, σας αναφέρουμε τα γενικά χαρακτηριστικά των δύο νέων πρωταγωνιστών του χώρου των computer games.

Το GAMEBOY προσφέρει ευκρίνεια με ελεγχόμενο contrast, δυνατότητα σύνδεσης καλωδιακά και με άλλα GAME BOY έτσι ώστε 2 άτομα να παίζουν ταυτόχρονα ο ένας εναντίον του άλλου, καταπληκτικό στερεοφωνικό ήχο με ακουστικά, μια πλούσια σειρά αποκλειστικών κασετών/ παιχνιδιών της NINTENDO και τέλος δυνατότητα pause game, ενώ το N.E.S (Nintendo Entertainment System) σύνδεση με την TV, μοναδική ευκρίνεια εικόνας και ήχου, 4 controllers για να παίζουν 4 παίχτες μαζί (!) και δείκτες 4 διαφορετικών scores. Φτιαχτήκατε; Και πού να δείτε τι έχει να γίνει με το που θα εμφανιστούν τα πρώτα παιχνίδια!



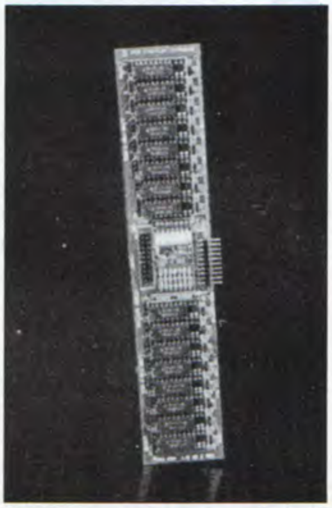


ΑΚΟΜΗ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΓΡΑΦΙΚΑ

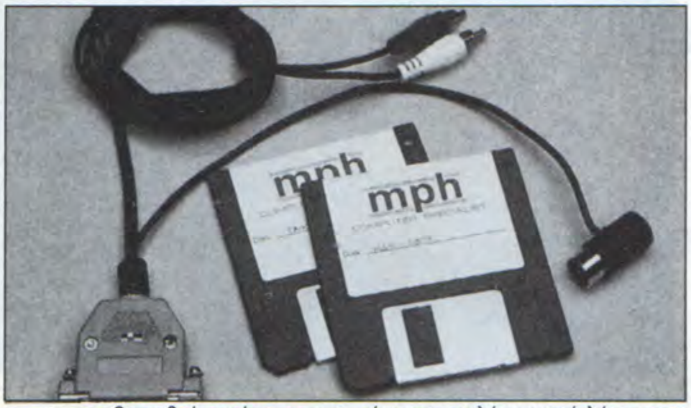
Σύντομα η G2 Systems πρόκειται να κυκλοφορήσει κάτι εντυπωσιακό για την Amiga. Μιλάμε για ένα σύστημα επέκτασης των γραφικών δυνατοτήτων της, το οποίο είναι ικανό για δουλειά επαγγελματικού επιπέδου. Συνδέοντας το MasterBoard VB1 σε μια A2000 ή A3000 έχετε ένα νέο graphics workstation. Η κάρτα "προσαρμόζεται" αυτόματα στη διαθέσιμη μνήμη και στους accelerators που τυχόν έχετε προσθέσει στον υπολογιστή σας και διαθέτει τις δικές του εισόδους και εξόδους σήματος. Προσφέρει πλήρη συμβατότητα με μηχανήματα coders και decoders σήματος composite, ενώ περιέχει και ένα κανονικό genlock. Ομως, το μεγάλο του ατού δεν είναι τίποτε από τα παραπάνω. Η κάρτα είναι 24-bit, πράγμα που σημαίνει ότι είναι ικανή να απεικονίσει ταυτόχρονα 16,8 εκατομμύρια χρώματα (24 bits/pixel) με διακριτότητα 512x344 pixels και 600 pixels ανά γραμμή. Η μνήμη που υπάρχει στην πλακέτα χρησιμοποιείται ολόκληρη σαν video-RAM και φτάνει το 1,5 MB. Το μόνο κακό μέχρι τώρα με την εντυπωσιακή αυτή κάρτα είναι ότι δεν έχει γραφτεί ακόμη το software που θα εκμεταλλεύεται το 100% των δυνατοτήτων της, αλλά κάτι τέτοιο δεν θα αργήσει να φανεί. Προς το παρόν, το MasterBoard μπορεί να συνεργαστεί με προγράμματα όπως το Sculpt και το D-Paint και μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε εργασίες όπως επεξεργασία εικόνας και ray tracing.

ΓΙΑ ATARAΔΕΣ ΜΕ ΑΝΑΓΚΕΣ...

Οταν οι ανάγκες μεγαλώνουν, τότε ο κόσμος φαίνεται μικρός. Κάπως έτσι θα πρέπει να έχουν νιώσει κάποτε στη ζωή τους όλοι οι χρήστες ενός Atari ST, όταν νιώσουν ότι ο υπολογιστής τους δεν τους αρκεί πια έτσι όπως είναι και θα πρέπει να επεκτείνουν το configuration. Ομως, η αγορά δεν μπορεί να καλύψει επαρκώς όλες τις ανάγκες. Οι σκληροί δίσκοι είναι δυσεύρετοι, οι επεκτάσεις μνήμης ακριβές και τα διάφορα περιφερειακά σπάνια. Ολα αυτά κάνουν τον Atari user να εύχεται απελπισμένος να γεννηθεί στην επόμενη ζωή του κάπου στο Λονδίνο. Ας μην είμαστε ωστόσο τόσο απαισιόδοξοι, γιατί κάτι δείχνει να αλλάζει. Ενα νέο φιλόδοξο κατάστημα, το Data Gate, αποφάσισε να μη σταματήσει στην υποστήριξη κάποιων Ταϊβανέζικων συμβατών, και προχώρησε στην ολοκληρωμένη υποστήριξη όλης της σειράς των ST (Mega, STF, STFM, STE). Στο κατάστημα αυτό, που διευθύνεται από ανθρώπους που ασχολούνται χρόνια με το συγκεκριμένο υπολογιστή, θα βρείτε μια πολύ μεγάλη και συγχρόνως ενδιαφέρουσα σειρά από πρόσθετο hardware, το οποίο πραγματικά θα σας ξεμυαλίσει. Αναφέρουμε ενδεικτικά την επέκταση μνήμης Xtra RAM της Frontier, η οποία επεκτείνει τη μνήμη οποιουδήποτε ST σε περισσότερα από 2 MB, χωρίς να καταπιαστείτε καθόλου με κολλητήρι. Επίσης, υπάρχει το γνωστό πια σε όλους AT-once, το hardware emulator που μετατρέπει εύκολα και γρήγορα τον ST σε AT συμβατό. Το AT-once υποστηρίζει τη μνήμη του υπολογιστή και όλες τις διαθέσιμες θύρες με όσα περιφερειακά είναι συνδεδεμένα, συμπεριλαμβανομένου και του mouse. Και ο κατάλογος δεν τελειώνει εδώ: έχουμε εξωτερικά ρολόγια-cartridges (δεν αχρηστεύουν ωστόσο το cartridge port), το φοβερό επιταχυντή Hypercache (68000 στα 16 MHz και on board cache memory), scanners με ειδικά προγράμματα, οπτικά mouse ακριβείας χωρίς μπαλάκι και διακόπτες για monitor, οι οποίοι σας επιτρέπουν να περνάτε από το μονόχρωμο στο έγχρωμο mode με το πάτημα ενός πλήκτρου. Σας τρέχουν τα σάλια; Η διεύθυνση αυτού του ST-σούπερ μάρκετ είναι Ελ. Βενιζέλου 139, στη Ν. Ερυθραία και το τηλέφωνο είναι το 8088619.



ST ΚΑΙ STEREO

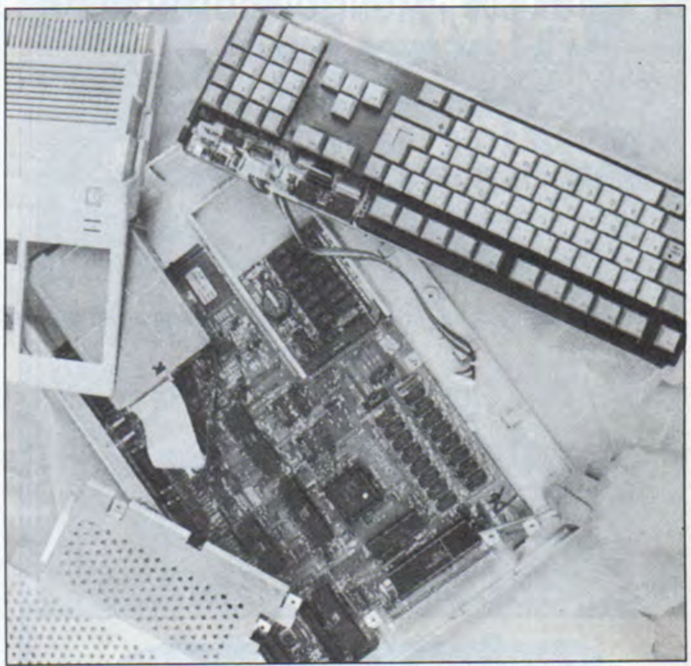


Εχετε βαρεθεί εκείνο τον άνοστο μεταλλικό ήχο που ξέρει να παράγει ο ST σας; Μήπως σας ενδιαφέρουν μερικά στερεοφωνικά εφέ; Η τελευταία μόδα στα περιφερειακά του ST είναι κάποια cartridges, τα οποία μετατρέπουν τον υπολογιστή από μονοφωνικό σε stereo (δεν μιλάμε βέβαια για τα STE) και επιπλέον επιτρέπουν στο χρήστη να οδηγήσει τον ήχο μέσω του δικού του στερεοφωνικού συστήματος hi-fi. Τα δύο πιο σημαντικά από αυτά είναι το Stereo Playback της Microdeal και το Monster Stereo από την MPH. Η πρώτη εταιρία είναι πια πολύ γνωστή λόγω της σειράς των samplers με το όνομα Replay που έχει κυκλοφορήσει, ενώ η δεύτερη σχετικά άγνωστη. Τα δύο συστήματα που παρουσιάζουν λειτουργούν τελείως διαφορετικά: το πρώτο συνδέεται στο cartridge port και προσφέρει δύο υποδοχές για σύνδεση με στερεοφωνικό συγκρότημα, ενώ το δεύτερο συνδέεται στη θύρα του εκτυπωτή (centronics) και από εκεί ένα βύσμα πηγαίνει στην υποδοχή του monitor, ενώ δύο άλλα οδηγούν το σήμα στον ενισχυτή. Το βύσμα που συνδέεται στην υποδοχή του monitor παρεμβάλλεται ανάμεσα στον ST και στο βύσμα της οθόνης. Και τα δύο περιφερειακά συνοδεύονται από το αντίστοιχο software, το οποίο εκμεταλλεύεται τις δυνατότητές τους. Το Playback της Microdeal συνοδεύεται από δύο δισκέτες, οι οποίες περιέχουν κάποια demo για έγχρωμο ή μονόχρωμο mode, ένα πρόγραμμα drum machine και πολλές προγραμματιστικές ρουτίνες, για χρήση σε γλώσσα μηχανής του 68000, σε C και στις υπόλοιπες γλώσσες προγραμματισμού. Επίσης, υπάρχει διαθέσιμη μια βιβλιοθήκη από έτοιμα samples, ενώ θα πρέπει να πούμε ότι συνεργάζεται άψογα με τα μουσικά προγράμματα Audio Sculpture, TCB Tracker και Quartet. Μπορείτε να ακούσετε τι έχετε δημιουργήσει μέσα από το monitor, το cartridge Replay (αν έχετε), τις θύρες ήχου του STE ή το ίδιο το cartridge. Οσο για το Monster Stereo, εδώ έχετε να επιλέξετε ανάμεσα σε τρία modes για αναπαραγωγή ήχου, τα οποία επιλέγονται από ένα μικρό διακόπτη. Η πρώτη θέση αναπαράγει τα samples που δεν έχουν ηχογραφηθεί στερεοφωνικά, δίνοντας απλά τον ίδιο ήχο και στα δύο κανάλια. Η δεύτερη θέση εκμεταλλεύεται μουσικά κομμάτια που έχουν γραφτεί για το Tracker, σε stereo, όπως για παράδειγμα το Wings of Death (ιδανική θέση για games). Οσο για την τρίτη θέση, αυτή χρησιμεύει για να ακούτε τον κανονικό ήχο του τσιπ του Atari. Θα πρέπει εδώ να αναφέρουμε μια αρκετά σημαντική διαφορά: το Playback αγνοεί τον ήχο του sound chip και δεν σας δίνει τη δυνατότητα να τον ακούσετε μέσα από hi- fi. Οπως θα καταλάβατε, εάν τα δύο αυτά περιφερειακά γίνουν δημοφιλή ανάμεσα στους χρήστες του ST, τότε είναι μάλλον σίγουρο ότι θα δούμε όλο και περισσότερα στερεοφωνικά παιχνίδια στα επόμενα χρόνια, μια και η προσθήκη της μικρής ρουτίνας στον κώδικα μηχανής που μετατρέπει τον ήχο σε stereo είναι πολύ απλή υπόθεση. Εμείς πάντως αισιοδοξούμε...



ΔΥΟ ΦΟΡΕΣ AMIGA

Η τελευταία μόδα στην καταναλωτική μανία των οπαδών της Amiga ανά τον κόσμο είναι τα accelerator boards. Εδώ και καιρό κυκλοφορούν κάρτες γεμάτες από πρόσθετο hardware, οι οποίες υπόσχονται να μεταμορφώσουν το μηχάνημά σας σε μια Amiga 3000 τουλάχιστον, χωρίς ωστόσο να υπάρχουν προβλήματα συμβατότητας. Οι περισσότερες από αυτές προσφέρουν τον 68020 ή τον 68030 μαζί με μερικά βοηθητικά τσιπάκια, μαθηματικούς συνεπεξεργαστές και πρόσθετη "γρήγορη" μνήμη, η οποία είναι απαραίτητη για να μην καθυστερεί η νέα γρήγορη CPU, όταν πρόκειται να ζητήσει ή να αποθηκεύσει δεδομένα από την RAM. Αν και οι περισσότερες από αυτές έχουν εκπληκτικά αποτελέσματα, έχουν ένα σημαντικό μειονέκτημα: είναι πολύ ακριβές. Πώς θα μπορέσετε να δικαιολογήσετε το γεγονός ότι μια τέτοια κάρτα μπορεί να έχει πολλαπλάσια τιμή από την Amiga την ίδια; Κι εδώ αρχίζετε να το σκέφτεστε. Ωστόσο, υπάρχει κι εδώ μια λογική λύση. Αν σας αρκεί να διπλασιάσετε την απόδοση της Α500 σας με λιγότερες από 200 λίρες, τότε δεν έχετε παρά να ενδιαφερθείτε για την AdSpeed. Πρόκειται για μια πλακέτα, η οποία, όπως και οι συνάδελφοί της, αντικαθιστά τον 68000 και συνδέεται στη θέση του. Ανεβάζοντας την ταχύτητα του ρολογιού στα 14,3 MHz ανεβάζει και την υπολογιστική ισχύ δύο φορές κατά μέσο όρο, κάνοντας έτσι αισθητή τη διαφορά, ειδικά σε εφαρμογές όπως το CAD, το DTP και το ray tracing. Μπορεί η Amiga να είναι καλή, αλλά μια Amiga με το AdSpeed είναι σίγουρα δύο φορές καλύτερη!



ΚΑΙ ΔΕΝ ΤΟΥ ΦΑΙΝΟΤΑΝ

Ο σκληρός δίσκος είναι κάτι που σκέφτονται και αποφασίζουν όλο και πιο συχνά πια οι κάτοχοι ενός ST. Δεν είναι μόνο γιατί έπεσαν κάπως οι τιμές, ή γιατί υπάρχουν πια τόσοι ανεξάρτητοι κατασκευαστές που αυξάνουν τις δυνατότητες επιλογής του χρήστη. Είναι και το γεγονός.ότι μόνο με ένα hard drive μπορεί κανείς να βάλει σε τάξη και να εκμεταλλευτεί ένα μεγάλο όγκο από software που διαθέτει, για να μη μιλήσουμε για τα emulators. Ομως, υπάρχει κι ένα μειονέκτημα στην όλη υπόθεση, δευτερεύον ίσως, αλλά παρ' όλ' αυτά αξιοπρόσεχτο.

Το μέγεθος των hard drives είναι πάντα μεγάλο και ένα ογκώδες κουτί δεν βολεύεται ποτέ εύκολα.

Ομως, η Power Computing ήρθε να μας αποστομώσει. Ο νέος της σκληρός δίσκος είναι λίγο μεγαλύτερος από ένα απλό disk drive! Παρ' ολ' αυτά, δεν του λείπει τίποτε: και ανεμιστηράκι έχει, και ρολόι έχει, και η χωρητικότητά του κυμαίνεται από 20 μέχρι 110 MB. Εμείς βέβαια ξέρουμε την αιτία: απλά η τροφοδοσία μεταφέρθηκε έξω (αν θέλετε μπορεί να τροφοδοτείται και από τον ST) και η πλακέτα του interface σχεδιάστηκε τόσο έξυπνα που δεν φιλοξενεί παρά μόνο δυο τρία ολοκληρωμένα. Για πρώτη φορά λοιπόν ένας σκληρός δίσκος είναι και λειτουργικός και διακριτικός στο γραφείο σας. Η τιμή; Το μοντέλο των 20 MB κοστίζει 325 λίρες.

ΦΥΓΕ, ΚΑΚΕ ΦΡΕΝΤΥ!

Ποιος θα το πίστευε ότι, αφού θα ξεπάστρευε όλα τα παιδάκια της οδού Elm, θα έτρεχε και ξοπίσω μας; Τι τραβάμε με αυτόν τον κύριο Κρούγκερ... Ο γνωστός μας κακοντυμένος κύριος με την προβληματική επιδερμίδα είναι ξανά ζωντανός, αν και σε κάθε καινούρια του ταινία τον καίνε και τον θάβουν συστηματικά. Παρόλα αυτά, τίποτε δεν φαίνεται να τον σταματά, και μάλιστα τώρα τελευταία αποφάσισε να επεκτείνει τις δραστηριότητές του και εκτός οδού Ελμ. Ετσι, υπέγραψε ένα συμβόλαιο με τη Nintendo και μπορείτε κι εσείς αν θέλετε να τον καλέσετε για να σας κυνηγήσει λίγο και να σας ανατριχιάσει, ξύνοντας τα νύχια του πάνω στα σίδερα, με τον τρόπο που μόνο αυτός ξέρει.

Το παιχνίδι θα λέγεται (πώς αλλιώς;) "Εφιάλτης στο δρόμο με τις λεύκες" και πρωταγωνιστής θα είναι ο διασημότερος πια βρικόλακας των ταινιών τρόμου.

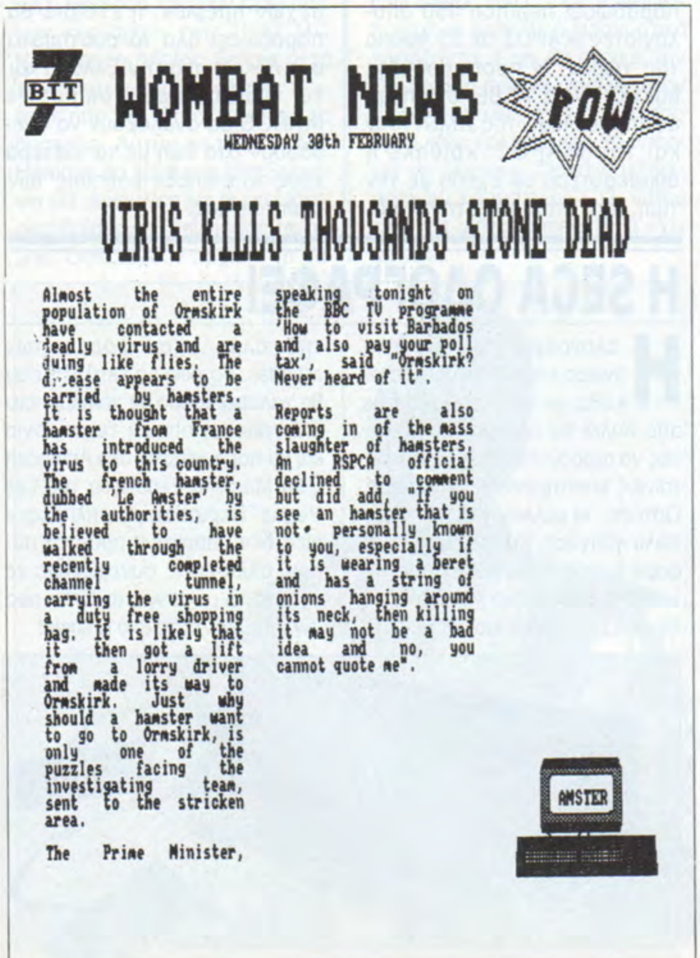
Η υπόθεση είναι η γνωστή: κάτι δεν πάει καλά στην ήσυχη συνοικία. Τα παιδιά των οικογενειών της περιοχής πεθαίνουν με ανεξήγητο τρόπο στον ύπνο τους, το ένα μετά το άλλο. Οσα επιζούν μιλούν για ένα φρικιαστικό δολοφόνο, ο οποίος τα κυνηγά μέχρι να ξυπνήσουν. Ολα πια εξαρτώνται από εσάς και από τους φίλους σας που έχουν επιζήσει, να ψάξετε στην περιοχή της συνοικίας για τα σκορπισμένα κόκκαλα του Φρέντυ Κρούγκερ και να τα κάψετε, προτού αποκοιμηθείτε ξανά...

Εάν μόνος σας δεν βλέπετε να τα καταφέρνετε, δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα. Ακολουθώντας τη μόδα των παιχνιδιών που παίζονται από τέσσερις παίκτες ταυτόχρονα, το παιχνίδι υποστηρίζει άλλους τρεις συμπαίχτες. Οσο για τον Φρέντυ, αυτός κι αν δεν έχει πρόβλημα! Αντιθέτως μάλιστα, θα ευχαριστηθεί ιδιαίτερα να έχει τέσσερα υποψήφια θύματα, αντί για ένα. Ελπίζουμε να (μην) δούμε το παιχνίδι σύντομα. Μπααααχ!

DTP ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

DTP για ένα μηχάνημα με 64 μόλις Kilobytes μνήμης; Πού ακούστηκε αυτό το πράγμα;

Κι όμως το Page Setter 64 είναι ένα πρόγραμμα, το οποίο χωρίς καμιά ντροπή ισχυρίζεται ότι μπορεί να μετατρέψει τον CPC 464 σας σε ένα μηχάνημα που επεξεργάζεται σελίδες. Το ωραίο βέβαια είναι ότι τελικά τα καταφέρνει. Μέσα σε μια δισκέτα 3 ιντσών, έχετε ό,τι σας χρειάζεται για να κάνετε τις πρώτες σας σελίδες: έναν text editor με το όνομα TEDIT, ένα πρόγραμμα σχεδίασης γραφικών με το όνομα GEDIT και το κυρίως πρόγραμμα, που σας επιτρέπει να επεξεργαστείτε ό,τι δημιουργήσατε με τα δύο προηγούμενα και να εναποθέσετε με τάξη σε μια σελίδα. Το manual και η σελίδα επίδειξης που συνοδεύουν το πακέτο είναι πολύ κατατοπιστικά, και ακόμη και αν δεν έχετε ποτέ άλλοτε καταπιαστεί με τέτοιες δουλειές είναι σχεδόν σίγουρο ότι πολύ σύντομα θα εξοικειωθείτε. Το πρόγραμμα περιέχει "έξυπνους" αλγόριθμους, οι οποίοι χρησιμοποιούν τμήματα της μνήμης σαν ramdisc, για την αποθήκευση των αρχείων γραφικών και κειμένου, ώστε να επεξεργαστούν κατόπιν στην τελική τους μορφή. Τέλος, η σελίδα μπορεί να τυπωθεί. Η εκτύπωση από απλό εκτυπωτή των 9 ακίδων είναι εκπληκτική, αν και κάπως αργή (περίπου 10 λεπτά), αλλά παρ' όλ' αυτά αξίζει τον κόπο. Για όλους εσάς που νομίζετε ότι ένας 464 δεν αξίζει για τίποτε περισσότερο από παιχνίδια και εφαρμογές σε Basic, να κάτι που θα σας κάνει να αλλάξετε γνώμη...



7 BIT WOMBAT NEWS POW

WEDNESDAY 30th FEBRUARY

VIRUS KILLS THOUSANDS STONE DEAD

Almost the entire population of Ormskirk have contacted a deadly virus and are duing like flies. The d:.ease appears to be carried by hamsters. It is thought that a hamster from France has introduced the virus to this country. The french hamster, dubbed 'Le Amster' by the authorities, is believed to have walked through the recently completed channel tunnel, carrying the virus in a duty free shopping bag. It is likely that it then got a lift from a lorry driver and made its way to Ormskirk. Just why should a hamster want to go to Ormskirk, is only one of the puzzles facing the investigating team, sent to the stricken area.

The Prime Minister, speaking tonight on the BBC TV programme 'How to visit Barbados and also pay your poll tax', said "Ormskirk? Never heard of it".

Reports are also coming in of the mass slaughter of hamsters. Am RSPCA official declined to comment but did add, "If you see an hamster that is not personally known to you, especially if it is wearing a beret and has a string of onions hanging around its neck, then killing it may not be a bad idea and no, you cannot quote me".

AMSTER

ΝΕΑ ΤΟΥ SOFTWARE

Η DELTA COMPUTERS ανέλαβε την επίσημη διάθεση των προϊόντων της Sierra On Line στην ελληνική αγορά, όπως αναφέρει ένα δελτίο Τύπου που λάβαμε στα γραφεία μας. Η Sierra είναι η γνωστή εταιρία software που εξειδικεύεται σε adventure games, με εξαιρετικά υψηλή ποιότητα στα γραφικά και τον ήχο και κυρίως στην απαράμιλλη πλοκή και στους έξυπνους γρίφους. Μερικές από τις πασίγνωστες σειρές των παιχνιδίων της Sierra είναι οι King's Quest, Space Quest, Leisure Suit Larry, Police Quest κ.ά. Οποιος ενδιαφέρεται για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τη διάθεση των προϊόντων της Sierra On Line από την Delta Computers, μπορεί να επικοινωνήσει με τα τηλέφωνα 5811532 και 5821347.

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΚΑΙ ΔΗΜΟΣΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Το Υπουργείο Παιδείας ύστερα από διεθνή μειοδοτικό διαγωνισμό ανέθεσε στη ΜΙΚΡΟΠΟΛΙΣ ΑΕΒΕ να παραδώσει περίπου 450 υπολογιστές ΙΚΑΡΟΣ σε 55 Λύκεια της χώρας. Η προσφορά της ΜΙΚΡΟΠΟΛΙΣ ΑΕΒΕ, επίσημης αντιπροσωπίας της AMSTRAD και του ΙΚΑΡΟΣ, κρίθηκε η συμφερότερη σε σχέση με την τιμή, την απόδοση, την ποιότητα και την αξιοπιστία των μηχανημάτων. Ετσι μετά την υπογραφή της σύμβασης, η οποία θα γίνει εντός των προσεχών ημερών, η εταιρία θα παραδώσει όλα τα συστήματα στα Λύκεια ανά την Ελλάδα και τα γνωστά μας computers IKAROS θα αναλάβουν να ανεβάσουν στα ύψη με τα ...φτερά τους το επίπεδο μάθησης των μαθητών μας.

Η SEGA ΟΛΟΓΡΑΦΕΙ

Η ολογραφία ήταν πάντα το όνειρο κάθε επιστήμονα και κάθε gamer, που έβλεπε από παλιά τις ολογραφικές εικόνες να αιωρούνται στον αέρα στις ταινίες επιστημονικής φαντασίας. Ωστόσο, το μέλλον γίνεται παρόν πολύ γρήγορα, και για μια ακόμη φορά η επιστημονική φαντασία γίνεται τεχνολογικό γεγονός. Η Sega ετοιμάζεται για το μεγάλο της άλμα στον κόσμο των arcades. Το coin-op έκπληξη που θα χαλάσει κόσμο θα χρησιμοποιεί ολογραφική οπτική τεχνολογία και θα παρουσιαστεί στο American Coin Machine Exposition του Las Vegas. Περισσότερες πληροφορίες δεν υπάρχουν προς το παρόν, αλλά εμείς συνεχίζουμε να έχουμε τα μάτια και τα αυτιά μας ανοιχτά. Κάντε το ίδιο κι εσείς!



GAMES ΚΑΙ ΧΟΡΟΣ

Οι κινηματογραφικές παραγωγές έχουν εδώ και καιρό υπηρετήσει τη βιομηχανία των computer games. Οι τηλεοπτικές σειρές επίσης· το ίδιο και τα κόμικς. Ποιος έχει μείνει; Ποιο κομμάτι της βιομηχανίας του θεάματος που συγκινεί το νεαρόκοσμο έχει μείνει ανέγγιχτο και δεν έχει μεταμορφωθεί σε αλγόριθμους; Σκεφτείτε λίγο... ακριβώς! Μιλάμε για την ποπ μουσική. Στην απεγνωσμένη προσπάθειά της να βρει νέες ιδέες, η βιομηχανία ψυχαγωγικού software περνά κατευθείαν στη μουσική και τρέχει, μαζί με τα αναψυκτικά, να "κλείσει" συνεργασίες με διάσημα αστέρια του τοπ 10. Η αρχή έγινε ήδη, αν και μεμονωμένα, με το MoonWalker του Michael Jackson και τις μουσικές συνεργασίες των Bomb the Bass και της Betty Boo. Ομως, το κύμα ξεκινά τώρα. Η Tiger Electronics και η Nintendo τρέχουν πίσω από τον κυρίαρχο του 1990 MC Hammer, ο οποίος βέβαια μετά τα 8 εκατομμύρια δολάρια που πήρε από την Πέπσι κάνει πια το δύσκολο. Αυτόν το μήνα ο MC Hammer θα βρίσκεται στη Βρετανία για συναυλίες και οι εκεί εταιρίες βρίσκονται επί ποδός πολέμου. Οσες έχουν αρχίσει να χάνουν το παιχνίδι στρέφονται σε άλλους καλλιτέχνες, με πρώτο και καλύτερο τον Vanilla Ice. Ο κύριος Βανίλλιας έχει ήδη υπογράψει για την παραγωγή ενός παιχνιδιού που θα χρησιμοποιεί το όνομά του και θα παίζεται στο GameBoy, το Super Famicom και το NES. Οπως μπορείτε να φανταστείτε, ο χορός και το ραπ θα κυριαρχούν στο gameplay. Ο κατάλογος βέβαια δεν τελειώνει. Μέσα στα ονόματα που ακούγονται ότι έχουν σειρά για συμβόλαια είναι η Betty Boo, οι Beatles (πώς είπατε;), οι Happy Mondays και οι KLF. Οι New Kids on the Block δεν περιλαμβάνονται, απλά και μόνο γιατί υπέγραψαν ήδη από πέρυσι με τη Nintendo, αν και τίποτε δεν έχει μέχρι τώρα κυκλοφορήσει (ουφ). Ολα αυτά βέβαια έχουν ανοίξει την όρεξη των εταιριών που ασχολούνται με multimedia εφαρμογές, μια και εδώ ο ήχος του CD και το ψηφιοποιημένο animation πραγματικά χρειάζονται. Ετσι, θα έχουμε την ενοποίηση των καταναλωτικών προϊόντων υψηλής τεχνολογίας και ο κάθε καλλιτέχνης θα υπάρχει σε άλμπουμ, δίσκους μιξαρισμένων κομματιών, CD, video clips και video games. Ε, τι έχει να γίνει!



INFOSTATION

Νέο κατάστημα!!! Πολλά, πολλά games ...και όχι μόνο!

Ενα νέο κατάστημα άνοιξε, στην καρδιά της Θεσσαλονίκης, δίπλα στο Πειραματικό Σχολείο. Στη Συν/χου Αβδέλου 4, υπάρχει εδώ κι ένα μήνα το Infostation και σας περιμένει, με πολλά και καινούρια παιχνίδια για κάθε Pixelμανή, μικρό και μεγάλο. Ομως τα πράγματα δεν σταματάνε εκεί. Στο νέο αυτό computer shop μπορείτε να βρείτε ό,τι θέλετε, από Η/Υ, περιφερειακό και αναλώσιμα. Ο ιδιοκτήτης του, ένα νέο παιδί με πολύ μεράκι, θα σας ενημερώσει, θα σας βοηθήσει να καταλάβετε, θα σας εξυπηρετήσει και θα σας υποστηρίξει με ό,τι σας χρειάζεται, με συνέπεια και εγκυρότητα. Μια βόλτα από κει και μια κουβεντούλα με τον Κώστα Παρζιάλη θα σας πείσει. Εμείς σας το προτείνουμε.

ΝΕΑ ΤΗΣ INFOCENTER

Είχαμε καιρό να σας πούμε για την INFOCENTER, και μια που το 'φερε ο λόγος, είναι πολύ καλά. Αλλά τι σας λέμε, εσείς θα ξέρετε καλύτερα, αφού περνάτε συχνά από κει για να ενημερωθείτε για τα καινούρια video games που κυκλοφορούν και για να δείτε καινούρια περιφερειακά για τους υπολογιστές σας ή ακόμη και καινούρια μοντέλα υπολογιστών, γιατί βαρεθήκατε το παλιό σας. Για τους τελευταίους υπάρχει σίγουρα κάτι πολύ καινούριο.

Η INFOCENTER πήρε την αποκλειστική αντιπροσωπία των Η/Υ INFO. Μια σειρά που ξεκινάει από το PC/XT στα 12 MHz, περνάει από τα 286 και φτάνει μέχρι το 386 SX. Δεν είναι ανάγκη να ρωτήσετε για την Amiga. Το ξέρετε καλά ότι μπορείτε να τη βρείτε εκεί και σας περιμένει.

Και μην ξεχνάτε, με κάθε αγορά Η/Υ έχετε δώρο ένα πακέτο προγραμμάτων που αναπτύχθηκε από την INFOCENTER.

ΠΑΝΟΡΑΜΑ 86

Εμαθα ότι πολλοί αναγνώστες του PIXEL ακούν ΠΑΝΟΡΑΜΑ 86. Αν λοιπόν είναι ένας από τους αγαπημένους σας σταθμούς, τότε πρέπει να μάθετε ότι εκπέμπει πλέον από το κέντρο της πόλης. Ο ιδιωτικός αυτός ραδιοσταθμός εκπέμπει από τους 98,4 STEREO και στεγάζεται πλέον στις νέες του εγκαταστάσεις στην οδό Καρόλου Ντηλ 22 (στο κέντρο). Το τηλέφωνο γι' αυτούς που ενδιαφέρονται είναι 287908. Καλή ακρόαση.

DPL COMPUTER SHOP S.A

ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ COMMODORE

ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

DRAGON COMPUTERS

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ





ΟΛΑ ΣΥΝΟΔΕΥΟΝΤΑΙ ΜΕ ΔΙΠΛΗ ΕΓΓΥΗΣΗ
1. ΤΗΝ ΕΓΓΥΗΣΗ ΤΗΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΙΑΣ
2. ΚΑΙ ΕΝΑ ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ ΑΣΦΑΛΙΣΕΩΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΥ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΥ ΕΝΟΣ ΕΤΟΥΣ ΤΗΣ ΑΣΦΑΛΙΣΤΙΚΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ

ΗΛΙΟΣ

DRAGON 2000 XT 2FDD 5 1/4 M/O 14"	46.000 προκ.	6 δόσεις προς	18.000
DRAGON 2000 XT 1FDD + 20MB HD	61.900 προκ.	7 δόσεις προς	22.000
DRAGON 286 AT 2FDD M/O 14"	73.900 προκ.	7 δόσεις προς	24.900
DRAGON 286 AT 1FDD + 40 MB HD	88.000 προκ.	7 δόσεις προς	29.300

COMPUTERS
COMMODORE
ATARI
SCHNEIDER
SAMSUNG
GREAT WALL
GOLDSTAR
AMSTRAD

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ
STAR
CITIZEN
EPSON
AMSTRAD
SEIKOSHA

ΟΘΟΝΕΣ
COMMODORE
ATARI

TAXAN
PHILIPS
TVM

DISK DRIVES
ATARI
COMMODORE
CITIZEN
SCHNEIDER
MITSUMI

ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ
KALOK
TOSHIBA

FAX
SCHNEIDER

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ
TECHNOSOFT
SINGULAR

Περιφερειακά PC
Κάρτες VGA DFI από 23.000
Mouse PC από 7.500
Οθόνες VGA από 49.000
Drives, Κάρτες, Modems και πολλά άλλα

Περιφερειακά ATARI και AMIGA
AT-ONCE IBM EMULATOR από 60.000
Drives Golden Image από 22.000
Mouse από 7.500

Μετατρέπουμε τον XT σας σε AT 16MHz με μικρό κόστος!

ΕΞΩΤΕΡΙΚΑ MODEMS για όλους τους Η/Υ από 26.500
(Με κάθε αγορά modem δώρο και μια συνδρομή στη FORUM ON-LINE)
(Όλοι οι πελάτες μας μπορούν να εξυπηρετηθούν από το υποσύστημα DPL στη FORUM ON-LINE BBS)

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΕΣ
JOYSTICK - ΔΙΣΚΕΤΤΕΣ ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ ΜΕΛΑΝΟΤΑΙΝΙΕΣ - ΚΑΛΥΜΜΑΤΑ

ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ - ΕΜΠΟΡΟΚΑΡΤΑ - DINERS CLUB - ΙΟΝΟΚΑΡΤΑ

Στις τιμές περιλαμβάνεται και ο ΦΠΑ

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

ΑΓ. ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ & ΓΕΡΑΝΙΟΥ 44 ΟΜΟΝΟΙΑ ΤΗΛ.: 5240.986 FAX 5245 894

ΑΛΛΗΛΟ

AMIGA ΕΝΑΝΤΙΟΝ PC (ΣΗΜΕΙΩΣΑΤΕ ΕΝΑ)

Εδώ και αρκετόν καιρό έχω έναν συμβατό υπολογιστή. Τελευταία όμως αποφάσισα να τον αλλάξω με Α500, γι' αυτό θέλω να σε ρωτήσω ορισμένα πράγματα:

α) Εχει μέλλον η Α500;

β) Ποιο από τα PC emulators που κυκλοφορούν είναι το καλύτερο; Με το Vortex AT once μπορείς να συνδέσεις στην Α500 κάρτες για PC και - αν ναι - πώς;

γ) Μπορεί η Α500 με κάποιον επιταχυντή ή κάπως αλλιώς να τρέξει Unix ή κάτι παραπλήσιο;

δ) Το Amax και το Chameleon (ST emulator) κυκλοφορούν στην Ελλάδα και πού θα μπορέσω να τα βρω; Είναι αξιόπιστα;

ε) Μπορώ να συνδεθώ με μια Α500 σε μια από τις υπάρχουσες databanks και να πάρω πληροφορίες, όπως θα γινόταν αν είχα συνδέσει ένα PC;

στ) Πιστεύεις ότι ο 8088 θα εγκαταλειφθεί στο άμεσο μέλλον;

Β. Αλεξόπουλος

α) Τα 'χουμε ξαναπεί αυτά: Αν δεν έχει μέλλον η Amiga, τότε ποιο home computer έχει;

β) Με το ρυθμό που βγαίνουν τα emulators και τα upgrades τους είναι δύσκολο να διαλέξει κανείς. Το AT-once όμως είναι μια καλή λύση.

γ) Μέχρι στιγμής δεν υπάρχει τέτοια περίπτωση.

δ) Δεν έχουμε υπόψη μας κάποιον εισαγωγέα που να κυκλοφορεί τους emulators αυτούς στην αγορά. Οσον αφορά την αξιοπιστία, κυμαίνεται σε μέτρια επίπεδα.

ε) Βεβαίως.

στ) Μα έχει εγκαταλειφθεί ήδη. Βλέπεις κανέναν 8088 πια; Ολοι χρησιμοποιούν από 80286 και πάνω. Ο συγκεκριμένος επεξεργαστής είναι παρελθόν, αλλά όχι και οι επόμενοι της "γενιάς" του. ■

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ AT ONCE

Θα ήθελα να σε ρωτήσω τα εξής: α) Το AT-once δημιουργεί κάποιο πρόβλημα με τα υπόλοιπα περιφερειακά της Amiga ή γενικά κάποιο πρόβλημα; Αν πάρω μια Amiga και το AT-once μπορώ να ασχοληθώ με τους υπολογιστές επαγγελματικά; Μπορεί αυτός ο συνδυασμός να τα καταφέρει σε αυτόν τον τομέα; Τι ακριβώς είναι το gameplay;

Ε. Σαββίδης

Οι emulators είναι πάντα δίκοπο μαχαίρι. Οσο αξιόπιστοι κι αν δείχνουν , ποτέ δεν μπορεί να είσαι σίγουρος ότι θα συμπεριφερθούν σωστά σε όλες τις περιπτώσεις και σε όλα τα προγράμματα και σίγουρα δεν μεταμορφώνουν το μηχάνημά σας εξ ολοκλήρου. Ενα PC δεν είναι μόνο το DOS, είναι και η δυνατότητα προσθήκης καρτών επέκτασης, κάτι που ίσως σου χρειαστεί σε επαγγελματική χρήση. Το gameplay είναι όρος που αναφέρεται στο βαθμό που ένα παιχνίδι αρέσει στον παίκτη και τον κάνει να προσκολληθεί σε αυτό μέχρι το τέλος. Οπως καταλαβαίνεις, είναι όρος που περιλαμβάνει πολλά πράγματα και, κυρίως, δείχνει πόσο σωστά "δομημένα" είναι τα επιμέρους χαρακτηριστικά (γραφικά, ήχος, πλοκή), έτσι ώστε να αποτελούν στο σύνολό τους ένα διασκεδαστικό παιχνίδι. ■

ΟΠΟΥ ΑΚΟΥΣ ΠΟΛΛΕΣ ΑΠΟΡΙΕΣ, ΚΡΑΤΑ ΚΑΙ ΜΕΓΑΛΗ ΣΤΗΛΗ

Εχω μια Α500 και σου γράφω για να σου εκφράσω μερικές απορίες μου.

α) Μου αρέσει η μουσική. Πώς μπορώ να συνδέσω ένα αρμόνιο με έξοδο Midi με την Amiga;

β) Εχω ακούσει ότι ένα hardware για Amiga (δεν ξέρω πώς λέγεται) δέχεται σήμα από δορυφόρο του BBC, το μεταφέρει στον υπολογιστή και το μετατρέπει σε ψηφιοποιημένες εικόνες. Είναι αλήθεια;

γ) Θέλω να πάρω ένα εξωτερικό FDD 3,5 ιντσών. Ποιο προτείνετε και πόσο περίπου κοστίζει;

δ) Θέλω, επίσης, και μια επέκταση μνήμης. Ποια προτείνετε για επαγγελματική χρήση;

ε) Είναι δυνατόν να γίνει "μεταμόσχευση" επεξεργαστή; Μπορώ να προσθέσω τον 68020; Αν ναι, πώς γίνεται;

στ) Εχω ακούσει ότι για να περάσεις frames κίνησης 12 sec από το digiview χρειάζεσαι 8,5 MB μνήμης. Είναι αλήθεια; Μπορώ να χρησιμοποιήσω την εντολή CLS όπως του Spectrum ή κάτι παρόμοιο; Ποιο είναι αυτό;

ζ) Πώς χρησιμοποιούνται τα soundsamplers;

η) Αντιμετωπίζω έντονα το πρόβλημα του flickering. Υπάρχει λύση γι' αυτό;

θ) Στο θέμα των modems τώρα. Πρέπει να είναι συμβατά με τον υπολογιστή ή όλα είναι ίδια;

Δ. Γιαννακόπουλος

α) Δεν έχεις παρά να προμηθευτείς το ειδικό interface.

β) Πράγματι έτσι είναι, με τη μόνη διαφορά ότι η λήψη από τον δορυφόρο χρειάζεται δορυφορική κεραία.

γ) Ολα είναι ίδια και οι τιμές τους επίσης κυμαίνονται στα ίδια επίπεδα (25.000-30.000 δρχ.).

δ) Πάνω από 1 MB σίγουρα. Ισως 1,5 MB, αλλά αν θες να ασχοληθείς με γραφικά, τότε 2,5 MB χρειάζονται απαραιτήτως.

ε) Υπάρχουν κάρτες με τον 68020 και πρόσθετο hardware, το οποίο προστίθεται στη motherboard της Α500.

στ) Πολύ πιθανόν, αν μιλάμε για υψηλή ανάλυση. Οσο για την CLS, δεν καταλαβαίνω τι τη χρειάζεσαι.

ζ) Χρησιμεύουν για την ψηφιοποίηση και την ψηφιακή επεξεργασία ήχου.

η) 'Η ένα καλύτερο monitor (υψηλότερης ανάλυσης) ή το flicker fixer.

θ) Δεν υπάρχει τέτοιο θέμα.

Ο ΕΧΘΡΟΣ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ...

Αγαπητό Pixel, νομίζω ότι είσαι πολύ καλό περιοδικό, αλλά μπορείς να γίνεις πολύ καλύτερο. Σε κάθε σου τεύχος έχεις πολύ λίγα reviews και επίσης έκοψες τη στήλη update. Μήπως θα μπορούσες να αυξήσεις τα reviews και να ξαναβάλεις με περισσότερες σελίδες τη στήλη update, γιατί πολλά παιδιά έχουν 8μπιτους υπολογιστές; Επίσης, νομίζω πως θα 'πρεπε να βάλεις μια στήλη για τα παιχνίδια του νέου Amstrad 6128 plus. Ακόμα, τα παιχνίδια να μην τα βαθμολογείς με κριτήριο μόνο τα γραφικά και τον ήχο, αλλά ανάλογα με το scrolling του παιχνιδιού, το animation και την πλοκή. Σε συγχαίρω για τις στήλες προγραμματισμού και για τα θέματά

ΓΡΑΦΙΑ

σου. Τέλος, πολύ καλές στήλες είναι το special review και το Hyper view. Κυρίως το special review είναι από τα καλύτερα που έχω δει. Αυτά, και συγνώμη αν σε κούρασα.

Θ. Βουτσινάς

Ο εχθρός του καλού είναι το καλύτερο, λέει μια σοφή κουβέντα. Απλά προσπαθούμε να κάνουμε ό,τι καλύτερο, ανάλογα με τις δυνατότητες της αγοράς. Το αν θα αυξήσουμε ή όχι τη στήλη του update δεν εξαρτάται τόσο από εμάς, όσο από τις εταιρίες που φέρνουν τα παιχνίδια και αποφασίζουν τι θα φέρουν και για ποιον υπολογιστή. Οσο για τα παιχνίδια του Amstrad CPC plus, θα ακολουθήσουμε την κίνηση των παιχνιδιών του στην ελληνική αγορά και θα κινηθούμε ανάλογα. Τέλος, όσον αφορά το θέμα της βαθμολογίας, συμφωνούμε μαζί σου ότι θα έπρεπε να υπάρχει βαθμός για όλα τα επιμέρους χαρακτηριστικά, αλλά αυτό θα σας έκανε να "πελαγώσετε". Φαντάζεστε ένα review γεμάτο από βαθμολογίες 15 ξεχωριστών χαρακτηριστικών; Δεν θα διαβαζόταν καθόλου. Γι' αυτό κι εμείς προτιμάμε να βαθμολογούμε τα βασικότερα χαρακτηριστικά ενός παιχνιδιού και να κάνουμε περιγραφικά σχόλια για τα υπόλοιπα, πιστεύοντας ότι έτσι γινόμαστε πιο κατανοητοί. Οι ευχαριστίες μας για τις επαινετικές σου κριτικές είναι αυτονόητες.

Τα ξαναλέμε! ■

AMΣTRAD + ΑΠΟΡΙΕΣ = AMSTRAD PLUS

Είμαι ένας νέος κάτοχος ενός Amstrad CPC 6128 plus και έχω μερικές απορίες:

α) Υπάρχουν cartridges για τον Amstrad; Αν ναι, πού μπορώ να βρω;

β) Μαζί με τον υπολογιστή μου έδωσαν και μια δισκέτα, την οποία δεν μπορώ να φορτώσω. Μπορείς να με βοηθήσεις; (Η δισκέτα γράφει CP/M)/.

γ) Υπάρχει κανένα σχεδιαστικό πρόγραμμα για τον Amstrad;

Μ. Κοπιδάκης

α) Θα μας κάνεις τη χάρη να ρωτήσεις την αντιπροσωπία γι αυτό; β) Η δισκέτα του CP/M φορτώνεται με ειδικό τρόπο. Πληκτρολόγησε ICPM, με τη δισκέτα στο drive και όλα θα πάνε καλά.

γ) Για μένα ένα και μοναδικό: το αξεπέραστο Art Studio. ■

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΓΕΝΙΚΩΣ...

Πρώτα απ' όλα συγχαρητήρια σε όλους σας για τη δουλειά που κάνετε και extra συγχαρητήρια στον Αντρέα Τσουρινάκη που κάνει φανταστική δουλειά. Και τώρα στο θέμα:

α) Υπάρχει στην Ελλάδα το interface της Diverse Data Products για σύνδεση IBM πληκτρολογίου σε ST; Αν ναι, πού και πόσο κοστίζει;

β) Μπορώ να συνδέσω στον ST εξωτερικά ένα drive των 1,44 MB (αυτά των PCs). Θα αναγνωρίζεται χωρίς πρόβλημα από το TOS για να μπορώ να εκμεταλλευτώ την έξτρα χωρητικότητα; Αν ναι, πώς γίνεται η σύνδεση (μήπως θέλει ειδικό καλώδιο κ.λπ.);

γ) Υπάρχει τρόπος εικόνες *.PI3 (Degas) να μετατραπούν σε *.GEM ή *.IMF format; (Υπάρχει κανένα συγκεκριμένο utility γι' αυτόν το σκοπό). Το αντίστροφο;

δ) Το Signum II μπορεί να κάνει import-export ASCII files από άλλα word processors, γιατί νομίζω ότι είναι εντελώς ασύμβατο. Και τώρα τα παράπονα:

α) Ψάχνω εδώ και δυο μήνες για τα Captive, Legend of Faerghail και Drakhen στη Θεσσαλονίκη και δεν μπορώ να τα βρω (πρωτότυπα εννοείται). Δοκίμασα τα OMNI και General και όλα τα μεγάλα καταστήματα, αλλά τίποτα. Είναι δυνατό να γίνει ανεκτή αυτή η κατάσταση; Δεν είμαστε κανένα χωριό στην Πίνδο... Ενδεικτικά αναφέρω ότι τα Captive, Legend of Faerghail και Drakhen τα βρήκα για Amiga και PC.

β) Αφού απελπίστηκα από το ψάξιμο παράγγειλα από τη Sofware Boutique το Legend of Faerghail, πριν 1 1/2 μήνα. Ακόμη το περιμένω!

Γ. Αγραφιώτης

α) Οχι, απ' όσο ξέρουμε.

β) Οχι, γιατί υπάρχουν διαφορές στον controller. Αν κάνεις λίγη υπομονή, τότε θα μπορέσεις σε μερικούς μήνες να προμηθευτείς τα drives 1,44 MB που κατασκευάζει η ίδια η Atari για τα ST.

γ) Υπάρχει ένα pd utility, το degascon, γι' αυτή τη δουλειά. Μπορείς ακόμη να χρησιμοποιήσεις το πρόγραμμα Lavadraw, το οποίο φορτώνει και σώζει εικόνες σε όλα τα διαθέσιμα formats.

δ) Μπορεί, μέσω της εντολής "Import ascii".

Για τα παράπονα τώρα:

α) Αν σου πούμε ότι έχεις δίκιο, θα σε παρηγορήσουμε;

β) Γιατί δεν επικοινωνείς τηλεφωνικά με μας για να μάθεις, τέλος πάντων, τι συνέβη; Αυτά συμβαίνουν και στις καλύτερες εταιρίες. Αποκλείεις την περίπτωση να φταίει το ταχυδρομείο; Τα τηλέφωνά μας είναι διαθέσιμα κάθε μέρα! ■

ΓΙΑΤΙ ΑΡΑΓΕ;

...Εδώ κι ένα χρόνο έχω έναν Atari ST και θέλω να κάνω τις ερωτήσεις:

α) Γιατί στο Computer show το 90% των παιχνιδιών γίνονταν πάνω σε Amiga, αφού λίγα είναι τα παιχνίδια που έχουν διαφορές μεταξύ Amiga και ST; (Αξιοπρόσεκτο είναι το γεγονός ότι τα games για τα δύο μηχανήματα κυκλοφορούν ταυτόχρονα στην Ελλάδα).

β) Η στήλη "χωρίς joystick" απευθύνεται μόνο στους Amiga users; Η Ελλάδα έχει γεμίσει εφαρμογές με όλους τους 8-16μπιτους υπολογιστές!

3) Στο Top 20 τα 10 παιχνίδια έχουν κυκλοφορήσει το 1988 και πριν. Δεν θα ήταν καλύτερο ένα TOP 20 στο στιλ του Computer Show;

Ν. Ανδρέου

α) Το θέμα ήταν τεχνικό: Η Amiga μπορούσε να συνδεθεί πιο εύκολα και απέδιδε καλύτερα με τα μηχανήματα εικόνας των τηλεοπτικών studio.

β) Ποιος το είπε αυτό;

3) Μα δεν τα επιλέγουμε εμείς τα παιχνίδια! Πόσες φορές δεν σας έχουμε φωνάξει να ξεκολλήσετε από τα παλιά...

ΕΔΩ  Λ

Ο ανταποκριτής μας στο Λονδίνο, Βασίλης Κωνσταντίνου, περιγράφει

Ησυχία μεγάλη έχει πέσει στην αγορά. Λες και κανένας δεν ενδιαφέρεται να αγοράσει ένα μηχάνημα. Βέβαια είχαμε το Which Computer Show, αλλά αυτό δέν άλλαξε και πολλά πράγματα , αφού το πιο ενδιαφέρον νέο προϊόν που παρουσιάστηκε ήταν το 486SX, που φυσικά δεν ήταν τίποτα άλλο από μία κατακρεουργημένη έκδοση του επεξεργαστή 486 της Intel για IBM συμβατούς. Ωραία! Και λοιπόν; Η αγορά των "οικιακών" ήταν απόλυτα ήσυχη.

Μέσα σε αυτή την ησυχία βρήκε ευκαιρία να "ξανακτυπήσει" ο Θείος. Ποιος Θείος; Είπαμε ένας είναι ο Θείος.

Λέγαμε λοιπόν ότι αποφάσισε να ξανακτυπήσει την αγορά με μία ακόμα "καταπληκτική" εφεύρεση. Οχι, δεν πρόκειται για την αυτόματη καφετιέρα ή το ηλεκτρικό πατίνι αυτή τη φορά.

Πρόκειται λέει (πάλι) για εκείνον τον περίφημο επεξεργαστή, ο οποίος θα είναι πιο γρήγορος από οτιδήποτε είναι φτιαγμένο από σιλικόνη στον κόσμο αυτό.

Ο επεξεργαστής λέγεται PgC 7600. Τώρα γιατί, καλύτερα μην ρωτάτε, γιατί ούτε ο ίδιος φαίνεται να ξέρει. Αυτός λοιπόν ο επεξεργαστής δεν θα συγχρονίζεται με ένα εξωτερικό ρολόι, αλλά - όπως λέει ο "μεγάλος" - θα εκτελεί την επόμενη εντολή, μόλις τελειώσει την τρέχουσα. Ετσι - λέει - ο επεξεργαστής αυτός θα είναι σαν να τρέχει στα 200 MHz! (Τι λες ρε Θείο;)

Τον επεξεργαστή αυτό θα κατασκευάσει, όταν βρεθούν τα απαραίτητα χρήματα, η εταιρία PgC Limited (!) που ανήκει σε εκείνον το φίλο του θείου που φέρει το όνομα Chris Shelton. Μετά λέει, αφού δηλαδή φτιαχτεί το πρωτότυπο, την παραγωγή θα αναλάβει η γνωστή Plessey.

Ωραία θα πείτε. Εμάς γιατί μας τα λέτε όλα αυτά; Μα φυσικά, επειδή είναι είδηση ό,τι λέει ο Θείος και επειδή η αγγλική αγορά φαίνεται να σκιρτάει, όταν ακούει κάτι από το στόμα του.

Πάντως, για να λέμε και του στραβού το δίκιο, θα μπορούσε να ήταν και ένα ενδιαφέρον προϊόν, αν δεν μας είχε πει ο ίδιος ο Θείος ότι το 7600 θα μπορεί να προσομοιώνει τον 80286 της Intel και να τρέχει εντολές σαν να ήταν ένα 80286 που τρέχει στα 12 MHz !

Και λοιπόν; Γιατί έπρεπε να φτιάξει ένα νέο επεξεργαστή που προσομοιώνει το 80286; Σε λίγο το 80286 δεν θα χρησιμοποιείται ούτε σε παιχνιδομηχανές. Αλλά από την άλλη, τι ξέρουμε εμείς; Αυτός είναι η μεγαλοφυΐα.

Τέλος πάντων ας αφήσουμε το Θείο στις ιδέες του και ας δούμε κάτι πιο κοντά στη γη.

Το μήνα που μας πέρασε είδε το φως της δημοσιότητας η ετήσια έκθεση του Jack Tramiel προς τους μετόχους της Atari. Η έκθεση αυτή είχε φέτος αρκετά ενδιαφέροντα σημεία, αν αγνοήσουμε τις πάγιες παραγράφους περί της μεγάλης επιτυχίας που είχε το χρόνο που πέρασε η Atari.

Μαθαίνουμε λοιπόν ότι από φέτος, και επίσημα πια, σταματάει η παραγωγή όλων των 8-μπιτων μηχανημάτων. Μάλιστα μαθαίνουμε ότι και από την αγγλική Atari θα γίνει μία καμπάνια "ανταλλαγής", σύμφωνα με την οποία οι κάτοχοι 8-μπιτων μηχανημάτων θα μπορούν να τα ανταλλάξουν (με το αζημίωτο βέβαια) με ένα από τα γνωστά ST. Αυτή η καμπάνια μπορεί να γίνει πρίν από το τέλος του καλοκαιριού και να συμπληρωθεί από μία πολύ μεγάλη πτώση στις τιμές του 520STFM για να μπορέσει έτσι η Atari να ξεφορτωθεί τα με-

ΑΠΟ ΣΤΙΓΜΗ ΣΕ ΣΤΙΓΜΗ

ΤΟ 16-ΜΠΙΤΟ TOP TEN

Μόλις ένα μήνα ύστερα από τα αποτελέσματα των Ευρωπαϊκών Βραβείων, και οι Αγγλοι κατάφεραν να βαρεθούν το Lemmings! Τι να πει κανείς; Τέλος πάντων, το top ten αυτόν το μήνα έχει ως εξής:

1. Gods (Renegade/Mindscape)
2. Lemmings (Psygnosis)
3. Defender of the Crown (Mirror Image)
4. Fantasy World Dizzy (Codemasters)
5. PGA Tour Golf (Electronic Arts)
6. Little Puff (Codemasters)
7. Chuck Rock (Core Design)
8. Steve Davies World Snooker (CDS)
9. Armour Geddon (Psygnosis)
10. Killing Cloud (Mirrorsoft)

Ο ΠΡΟΕΔΡΟΣ ΚΑΙ ΤΑ ΠΟΝΤΙΚΙΑ

Εσείς το ξέρατε ότι ο παντοδύναμος πρόεδρος της Αμερικής και πρώην αρχηγός της CIA δεν έχει ιδέα από κομπιούτερς;

Ούτε και εμείς το ξέραμε, μέχρι που λάβαμε μια είδηση από τα αμερικανικά ειδησεογραφικά πρακτορεία, σύμφωνα με την οποία η κυρία Bush έχει βαλθεί να μάθει τον πρόεδρο τα φανταστικά πράγματα που μπορεί να κάνει ένα κομπιούτερ. Ετσι λοιπόν και αυτός έχει βαλθεί να μάθει πώς δουλεύει ένα IBM PS/2 που έχει εγκατασταθεί προσφάτως στα γραφεία του Λευκού Οίκου. Θα κάνει λέει 30λεπτα μαθήματα δύο φορές την εβδομάδα για να μάθει επεξεργασία κειμένου. Πάντως, σε ερώτηση των δημοσιογράφων στο Γραμματέα Τύπου για το εάν ο πρόεδρος χρησιμοποιεί ποντίκι, ο Γραμματέας απάντησε... "Τι είναι ποντίκι;"!

ΤΟ MEGA-DRIVE ΑΚΟΜΑ ΠΙΟ ΦΤΗΝΟ

Η Sega αποφάσισε να φτηνύνει ακόμα περισότερο τα γνωστά μας Mega-Drive και Master-System.

Η καινούρια τιμή του Mega-Drive είναι κατά 40 λίρες φτηνότερη, δηλαδή 150 λίρες (49.500 δρχ.), ενώ η τιμή του Master-System είναι κατά 20 λίρες φτηνότερη, δηλαδή 59 λίρες (19.500 δρχ). Τέλος η τιμή της Master-System Plus έγινε τώρα 79 λίρες (26.000 δρχ.).

Η κίνηση αυτή έγινε φυσικά για να μπορέσει να διατηρήσει η Sega/Virgin το 62.6% της αγγλικής αγοράς που ήδη κατέχει.

ΤΕΡΜΑ ΤΟ ST-WORDPERFECT

Η WordPerfect, "μαμά" του γνωστού επεξεργαστή κειμένου, δήλωσε επίσημα ότι σταματάει την κυ-

ΟΝΔΙΝΟ

και σχολιάζει τα τελευταία νέα της διεθνούς αγοράς υπολογιστών.

γάλα αποθέματα αυτών των μηχανημάτων που έχει στη διάθεσή της.

Ομως, σύμφωνα με την έκθεση του Tramiel, νέα μηχανήματα και κυρίως νέες κονσόλες παιχνιδιών, που θα αντικαθιστούν τις υπάρχουσες 8-μπιτες, θα παρουσιαστούν μέσα στο 1992. Δηλαδή στις επόμενες καλένδες.

Ποιος θα το έλεγε ότι ακόμα και η IBM θα έπεφτε τόσο χαμηλά; Σας είχαμε πει και παλαιότερα βέβαια ότι η IBM είχε αρχίσει να κατευθύνεται προς τις παιχνιδομηχανές και προς μια πιθανή συνεργασία με τη Sega, αλλά τώρα, εξαιτίας της μεγάλης κρίσης που διέρχεται, αποφάσισε να επισημοποιήσει αυτή τη συνεργασία και να το ανακοινώσει επισημότατα.

Ετσι λοιπόν, στην Ιαπωνία κυκλοφόρησε το "Terra Drive", που είναι (όπως είχαμε προβλέψει παλαιότερα) ένα υβριδικό μηχάνημα, συμβατό και με τα IBM PC και με τα Sega. Για την ακρίβεια με δύο επεξεργαστές: ένα 80286 για να τρέχει MS-DOS και ένα 68000 για να τρέχει τα προγράμματα της Sega.

Το "υβρίδιο" αυτό δεν είναι καθόλου φτηνό. Η "φτηνή" του έκδοση, που περιλαμβάνει - εκτός από την κονσόλα - ένα μόνο floppy drive και 640 K μνήμης, κοστίζει 1.100 δολάρια (290.000 δρχ.), ενώ, εάν θέλετε δύο disk-drives και 1 MB μνήμης, τότε θα πρέπει να δώσετε 1.390 δολάρια (264.000 δρχ.). Τέλος, εάν είστε πραγματικά απαιτητικός και θέλετε και σκληρό δίσκο, θα πρέπει να δώσετε περίπου 1.800 δολάρια (342.000 δρχ.). Κυρίως όμως να θυμάστε ότι, παρ' όλες τις εκατοντάδες χιλιάδες δραχμές, θα πρέπει να αγοράσετε το μόνιτορ ξεχωριστά.

Οχι δηλαδή ότι περιμέναμε και τίποτα καλύτερο από την IBM. Πού ακούστηκε εξάλλου μηχάνημα IBM και να είναι φτηνό;

Πάντως, εάν θέλετε την άποψή μας, μάλλον δεν θα δούμε αυτό το μηχάνημα στην Ευρώπη.

Εκείνο όμως που είδαμε επιτέλους στην Ευρώπη είναι το νέο CDTV της Commodore. Το CDTV δέν είναι άλλο από το εναγωνίως αναμενόμενο μηχάνημα για Multimedia. Δηλαδή, με απλά λόγια, μία Amiga συνδεδεμένη με ένα πικ-απ για CD-ROM που μπορεί να παίξει CDs που περιέχουν κομπιουτεροπρογράμματα με μουσική (ψηφιακή στέρεο και ηψηλής ποιότητας) και εικόνα (κινούμενη και στατική και φυσικά έγχρωμη). Το όνομά του σημαίνει Commodore's Dynamic Total Vision ή, ελληνιστί, το πιο ακατανόητο .... Δυναμική Πλήρης Οραση της Commodore!

Το μηχάνημα αυτό θα αποτελέσει ίσως την αρχή μιας μεγάλης νέας γενιάς μηχανημάτων που θα φέρουν επανάσταση στον τρόπο με τον οποίο μπορούμε να χειριζόμαστε τις πληροφορίες (όπως γράψαμε και στο προηγούμενο τεύχος).

Το CDTV κοστίζει 600 λίρες (198.000 δρχ.) στην Αγγλία και έχει ήδη αρχίσει να εμφανίζεται στα μαγαζιά. Σε αυτή την τιμή παίρνετε μία κονσόλα CDTV, ένα τηλεχειριστήριο και τρία CD. Πάνω στα τρία αυτά CD θα βρείτε το Lemmings (που πήρε και το πρώτο βραβείο για το καλύτερο ευρωπαϊκό παιχνίδι), την εγκυκλοπαίδεια του Hutchinson και το πρόγραμμα Καλωσορίσματος της Commodore.

Το CDTV, όπως είπαμε, περιέχει στην πραγματικότητα (εκτός των άλλων) και τα κυκλώματα μιας Amiga 500 και έτσι έχει μία σειριακή έξοδο, μία έξοδο για εκτυπωτή (τύπου Centronics), υποδοχή για εξωτερικό drive, και τέλος υποδοχές για ποντίκι, πληκτρολόγιο και joystick. Ετσι το CDTV μπορεί να γίνει μία πλήρης Amiga χωρίς ιδιαίτερα έξοδα.

Η Commodore αυτή τη φορά δήλωσε επίσημα ότι θα κυκλοφορήσει - για όσους έχουν ήδη μια Amiga - ένα ειδικό CD-drive μαζί με το κατάλληλο software που θα μετατρέπουν τα υπάρχοντα μοντέλα σε CDTV.

Το drive αυτό θα λέγεται A690 και, όπως μάθαμε από την Commodore Αγγλίας, θα κυκλοφορήσει το Σεπτέμβριο. Η τιμή του δε θα είναι 300 λίρες (99.000 δρχ.) και αναμένεται να γίνει το πιο δημοφιλές περιφερειακό για την Amiga. Πολλά λοιπόν και ωραία αναμένονται στους επόμενους μήνες από την Commodore.

Εδώ θα πρέπει να πούμε ότι, τον τελευταίο καιρό, η Commodore είναι ιδιαίτερα δραστήρια αφού, εκτός από τα CDTV, αποφάσισε να ανακοινώσει (και να δείξει) το νέο της σταθμό εργασίας για Unix που βασίζεται στήν Amiga A3000. Το μηχάνημα αυτό διαφημίζεται ήδη στην Αμερική και έκανε την επίσημη εμφανισή του στην έκθεση Amiga '91 που έγινε στο Βερολίνο. Μπορεί να έχουμε εκπλήξεις από την Commodore λοιπόν, ακόμα και τώρα που ξέρουμε ότι έχει σοβαρά οικονομικά προβλήματα.

Και ενώ αυτά συμβαίνουν στον κόσμο, τι κάνει η Amstrad; Η

κλοφορία της έκδοσης και την υποστήριξη του WordPerfect για τα ST. Ο λόγος για την απόφαση αυτή είναι η ακύρωση μιας παραγγελίας 20.000 κομματιών από την Atari Γερμανίας, η οποία - προφανώς - το έδινε μαζί με κάθε ST που πουλούσε. Αλλά κατόπιν πιέσεως από τα γερμανικά software houses, αποφάσισε να μην προωθεί το WordPerfect.

Και έτσι (σαν αντίποινα) Wordperfect τέλος, παγκοσμίως.

Η IBM ΣΕ ΚΡΙΣΗ

Η IBM δεν φαίνεται να πατάει καλά στα πόδια της. Εχει αρχίσει να απολύει τους υπαλλήλους της κατά χιλιάδες. Σε δύο από τα "αρχηγεία" της στη Νέα Υόρκη "διέταξε" τους υπαλλήλους της να πάρουν 3 μέρες υποχρεωτική (!) άδεια τον Ιούλιο για να μπορέσουν να μειωθούν τα έξοδα. Σημεία των καιρών....

ΤΟ ΙΔΙΟ ΚΑΙ Η AMSTRAD

Είναι αυτό που λένε: "Τα μεγάλα πνεύματα συναντώνται". Ετσι λοιπόν και η Amstrad ακολουθεί τα βήματα της IBM και άρχισε να απολύει και αυτή προσωπικό.

Βέβαια, ο Sugar δεν έχει χιλιάδες υπαλλήλους (120 είναι όλοι κι όλοι στα κεντρικά) και έτσι απέλυσε 30 ! Ανάμεσά τους ήταν και ο διευθυντής marketing, αρκετά γνωστός και στη χώρα μας, Barry Young, όπως γράφουμε και στο κυρίως άρθρο.

Το ωραίο όμως είναι ότι η επίσημη δικαιολογία που δόθηκε από στέλεχος της Amstrad (από αυτούς που παρέμειναν) ήταν: "Κάθε εταιρία πρέπει να μειώνει τα έξοδά της για να παραμείνει επικερδής, όπως εξάλλου κάνει και η ... IBM!"

ΤΑ ΑΓΓΛΟΠΟΥΛΑ ΕΙΝΑΙ ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΟΜΑΝΕΙΣ

Αυτό τουλάχιστον μας λέει μια μελέτη που έκανε το πανεπιστήμιο της Γλασκώβης. Για τη μελέτη αυτή παρακολουθήθηκαν 350 παιδιά, ηλικίας 12 - 18 χρονών, και βρέθηκε ότι κατά μέσο όρο τα άτομα αυτής της ηλικίας περνούν τα δύο τρίτα του ελεύθερου χρόνου τους μπροστά από ένα κομπιούτερ.

"Θυσιάζουν τα πάντα για το πάθος" δήλωσε χαρακτηριστικά ο Δρ Bro-wn που ήταν και ο επικεφαλής της έρευνας.

Προσοχή λοιπόν στα παιδιά.

ΕΔΩ ΛΟΝΔΙΝΟ

Amstrad δεν φαίνεται να είναι σε πολύ καλή κατάσταση. Ηδη από τον προηγούμενο μήνα είχαμε γράψει ότι ήταν ανήσυχη και ότι ετοιμάζεται να σταματήσει την παραγωγή ορισμένων μηχανημάτων της. Ομως αυτόν το μήνα τα μαύρα σύννεφα άρχισαν να μαζεύονται απειλητικά.

Βέβαια από τον προηγούμενο μήνα ξέραμε ότι ο Sugar είχε αρχίσει έναν πόλεμο με τους distributors του, σταματώντας τα συμβόλαια συνεργασίας που είχε με δύο από τους μεγαλύτερους, ίσως, από αυτούς. Τη διαφωνία αυτή ακολούθησαν θυελλώδεις διαφωνίες με άλλους distributors για το πώς η Amstrad θα προχωρήσει από εδώ και εμπρός.

Πριν όμως κοπάσει αυτή η φασαρία, η Amstrad απέλυσε 30 από τα υψηλά ιστάμενα στελέχη της. Ανάμεσα σε αυτούς ήταν ο Barry Young που ήταν και ο διευθυντής του marketing και ο εξάδελφος του Alan Sugar, ο Peter Roback που ήταν και ο υπεύθυνος για το τμήμα του software.

Η Amstrad βέβαια, για να διασκεδάσει τους φόβους μας ανακοίνωσε ότι τώρα ο Sugar θα αναλάβει και πάλι τις σχέσεις με τους distributors, γιατί - λέει - ένιωθε ότι είχε απομακρυνθεί και ότι είχε χάσει την επαφή. Καλά τώρα.

Πάντως, ενδεικτικό του κλίματος που έχει δημιουργηθεί εδώ στο Λονδίνο είναι και το άρθρο του Guy Kewney στο Personal Computer World αυτού του μήνα. Συγκεκριμένα, στο τέλος της ανάλυσης ο αρχισυντάκτης των νέων του περιοδικού υποστηρίζει ότι - κατά πάσα πιθανότητα - η Amtrad θα σταματήσει πολύ σύντομα να κατασκευάζει τα δικά της μηχανήματα και θα συνεχίσει την παρουσία της στην αγορά, μεταπωλώντας απλά μηχανήματα άλλων εταιριών. Αν ο ισχυρισμός αυτός βγει αληθινός, τότε θα κλείσει πραγματικά η σελίδα των μεγάλων αγγλικών κατασκευαστριών εταιριών.

Αλλά καλύτερα να αφήσουμε εδώ την ιστορία της Amstrad και να περιμένουμε να δούμε τι θα γίνει μέσα στους επόμενους μήνες και ιδιαίτερα τον Αύγουστο και τον Σεπτέμβριο, τους μήνες δηλαδή που - σύμφωνα με την παράδοση της Amstrad - ανακοινώνονται νέα μηχανήματα και τακτικές. Ας περιμένουμε λοιπόν.

Ενώ όμως περιμένουμε, στα ευρωπαϊκά δικαστήρια ετοιμάζεται να παιχτεί ένα πολύ σοβαρό δράμα. Η IBM αποφάσισε ότι τα προγράμματα μπορούν να προστατευθούν κάτω από τούς νέους ευρωπαϊκούς νόμους για την προστασία των φιλολογικών έργων!

Ακούγεται τρελό, αλλά η IBM φαίνεται πως είναι έτοιμη να υποστηρίξει ότι ένα πρόγραμμα είναι συγγραφικό έργο και σύμφωνα με τον ευρωπαϊκό νόμο δεν μπορεί να αντιγραφτεί ούτε και ως ιδέα.

Δηλαδή, δεν μπορεί να γίνει ούτε αυτό που λέμε "reverse engineering", δηλαδή το γράψιμο ενός προγράμματος που να κάνει ό,τι ακριβώς ένα άλλο, χωρίς όμως να γίνεται αντιγραφή του αρχικού κώδικα. Με άλλα λόγια, κανείς δεν έχει δικαίωμα να αντιγράφει το βασικό πρόγραμμα των συμβατών, το γνωστό μας BIOS. Ετσι όλοι οι κατασκευαστές συμβατών είναι παράνομοι!

Το σημείο, όπου γελάνε, είναι εδώ, γιατί φαίνεται πως η γαλλική Bull συμφωνεί με αυτή την ερμηνεία του νόμου και θα έχουμε τρεχάματα. Αλήθεια, τι θα κάνει η ελληνική αντιπροσωπία και κατόπιν το κοινοβούλιο; Εδώ στην Αγγλία ετοιμάζονται να αντισταθούν σε αυτόν το νόμο που θα κάνει όλα τα αγγλικά PC παράνομα.

Και με αυτή την είδηση θα σας αφήσουμε και αυτόν το μήνα. Μέχρι τον Ιούλιο λοιπόν, γεια και χαρά και καλή επιτυχία σε όσους δίνουν εξετάσεις.

■

ΠΡΩΤΑ

Αγαπητό Pixel
Εχω το Discology 5.1 και τον Amstrad 6128, στη στήλη editeur και συγκεκριμένα στη στήλη Disassembler imprimente.
α. Τι είναι αυτή η στήλη;
β. Γιατί μόλις προσπαθώ να τη φορτώσω, βγάζει το χαρακτηριστικό μήνυμα "Imprimante non connectée. (R)ecommencer ou (A)bandonner!" και έχω το Discology μέσα;
Ευχαριστώ
Ελένη Λεβέντη

Αν είχες ένα γαλλικό λεξικό, δεν θα ρώταγες τώρα. Imprimante είναι ο εκτυπωτής και η επιλογή Disassembler Imprimante σου επιτρέπει να πάρεις το disassembly - listing στον εκτυπωτή, τον οποίο φαντάζομαι είτε δεν έχεις συνδέσει καθόλου ή δεν τον έχεις ON-LINE. Το μήνυμα λέει ακριβώς ότι ο εκτυπωτής δεν είναι έτοιμος και σου ζητάει να ξαναπροσπαθήσει (R) ή να ακυρώσει (A) την επιλογή σου.

Αγαπητό Pixel
Είμαι κάτοχος ενός Amstrad 6128. Σου γράφω για πρώτη φορά και θα ήθελα να μου απαντήσεις στα παρακάτω ερωτήματα:
α. Ο υπολογιστής μου μπορεί να δεχτεί οποιοδήποτε εκτυπωτή; β. Πώς μπορώ να φορτώσω στον Amstrad από κασέτα - γράψε μου τις εντολές. Σε ποια ένδειξη του υπολογιστή μπαίνει το ειδικό καλώδιο και σε ποια ένδειξη του κασετόφωνου - σύνδεση υπολογιστή με κασετόφωνο για φόρτωμα παιχνιδιών.
γ. Πώς μπορώ να κάνω FILL σε μια ορισμένη επιφάνεια;
δ. Πώς μπορώ να παραβιάσω την περιοχή του BORDER και να δημιουργήσω σχέδια;
ε. Πώς γίνεται να μη χαλάω το background σε ένα παιχνίδι;
στ. Ποια η χρήση των εντολών PEEK και POKE, ποια η λειτουργία τους σ' ένα σπάσιμο; Τι χρειάζεται να ξέρει κανείς για να σπάσει ένα παιχνίδι;
Αυτά και πιστεύω να μη σε κούρασα με τις πολλές ερωτήσεις μου...
Χίλια ευχαριστώ
Σταύρος Σταύρου

Πρώτα απ' όλα ευχαριστούμε για τις ευχές σου. Πάμε τώρα στο... "ψητό"!
α. Ναι, θα πρέπει όμως να ελέγξεις αν συνεργάζεται με το πρόγραμμα που θα χρησιμοποιήσεις για εκτύπωση - κυρίως τα ελληνικά.
β. Δίνεις Ι TAPE. Ολες οι εντολές για φόρτωμα - σώσιμο θα απευθύνονται στο κασετόφωνο. Το (στρογγυλό) βύσμα DIN του καλωδίου συνδέεται με την υποδοχή DIN του 6128, δίπλα στη θύρα του joystick. Η άλλη πλευρά συνδέεται στις υποδοχές REC (ή MIC) και EAR του κασετόφωνου - εγγραφή και ακουστικά. Το τρίτο καλώδιο συνδέεται στο REMOTE για έλεγχο της κίνησης της κασέτας από τον υπολογιστή - αν έχεις κάποιο DATACORDER.
γ. Πρέπει η περιοχή να είναι "κλειστή", σχεδιάζοντας με κάποιο PEN την περιφέρειά της. Μετά πας τον κέρσορα γραφικών "μέσα" σ' αυτή την περιοχή - με MOVE - και δίνεις FILL.
δ. Δεν μπορείς! Αν σε κάποια προγράμματα φαίνεται ότι παραβιάζεται το BORDER, είναι ένα είδος τρικ, που γίνεται μόνο με γλώσσα μηχανής. Ετσι κι αλλιώς, δεν παραβιάζεται. Απλά η "ωφέλιμη" οθόνη μεγαλώνει και το border βρίσκεται στο... παρασκήνιο, αθέατο αλλά υπαρκτό και χωρίς σχέδια.
ε. Αν φτιάξεις κάποιο παιχνίδι (όταν το φτιάξεις), θα δεις ότι θα είσαι υποχρεωμένος να χρησιμοποιήσεις το mode γραφικών XOR. Εκεί τα πράγματα είναι εύκολα για τα sprites!
στ. Πολύ σύντομα, με την POKE βάζεις κάποια τιμή σε μία θέση μνήμης και με την PEEK διαβάζεις το περιεχόμενο μιας θέσης μνήμης. Οσο για τα περί σπασίματος, μάθε πρώτα κώδικα μηχανής και βλέπουμε! Πάντως, για να κάνω την πρώτη μου επέμβαση - σε ξεκλείδωτο παιχνίδι - χρειάστηκα μόλις... τρεις μήνες, αφότου έμαθα να χρησιμοποιώ τη γλώσσα μηχανής!

Αγαπητό Pixel
Σε παίρνω πολύ καιρό και έχω μία απορία! Στο τεύχος του Φεβρουαρίου αναφέρεις ότι το CHRONO QUEST II έχει βγει σε IBM συμβατούς. Εχω ψάξει και δεν το έχω βρει. Θέλω να μου πεις αν πραγματικά έχει βγει και πού θα το βρω. Επίσης θέλω να μου πεις σε τι χρησιμεύει η διαταγή DEBUG.
Νίκος Μπούντος

Αφού το γράψαμε, υπάρχει! Το αν έχει κυκλοφορήσει στην ελληνική αγορά είναι ένα θέμα που θα σου απαντήσουν μόνο τα καταστήματα - όπως και το "πότε". Η εντολή DEBUC χρησιμεύει στον έλεγχο ενός προγράμματος σε γλώσσα μηχανής. Κάνει disassembly του προγράμματος και επιτρέπει διορθώσεις και αλλαγές στον κώδικα. Περισσότερα, αφού μάθεις γλώσσα μηχανής!

Αγαπητό Pixel
Στο τεύχος 73 του Pixel διάβασα ότι γίνεται να ξεκλειδωθεί πρωτότυπο παιχνίδι με το DISCOLOGY. Εχω έναν 6128 και το DISCOLOGY 5. Ι και θα ήθελα να μου πείτε με λίγα λόγια πώς μπορεί να ξεκλειδωθεί ένα πρόγραμμα ώστε να αντιγράφεται σε άλλη δισκέτα.
Δημήτρης Παπαθανάσης

Το DISCOLOGY βοηθάει έναν καλό Hacker να ξεκλειδώσει κάποιο πρόγραμμα. Αυτό όμως προϋποθέτει πολλές γνώσεις hacking. Το ξεκλείδωμα δεν γίνεται αυτόματα. Αν θέλεις να αντιγράψεις απλά κάποια δισκέτα - για δική σου αποκλειστικά χρήση - τότε πήγαινε στην επιλογή DISC COPY και το DISCOLOGY θα κάνει τα υπόλοιπα.
Το DISCOLOGY δεν ξεκλειδώνει - απλά αντιγράφει ή αναλύει μια δισκέτα.

Αγαπητό Pixel
Σ' ευχαριστώ εκ των προτέρων που θα μου λύσεις τις εξής απορίες:
α. Τι ακριβώς κάνουν οι εντολές "No Fast Menu", "Fast Menu First", "Merge Menu"; Αγόρασα πρόσφατα 0,5 MB εσωτερικής μνήμης και θέλω να ξέρω τι σχέση έχουν οι εντολές μ' αυτήν.
β. Υπάρχει επέκταση μνήμης πάνω από 0,5 MB που να συνδέεται εσωτερικά;
γ. Υπάρχει επέκταση μνήμης που να συνδέεται εξωτερικά και δουλεύει παράλληλα με την ήδη υπάρχουσα εσωτερικά επέκταση;
δ. Το ρολόι της μνήμης δουλεύει με κάποια μπαταρία; Αν ναι, πού βρίσκεται και κάθε πότε θέλει αντικατάσταση, αν όχι, πώς δουλεύει;
ε. Τι κάνουν τα κουμπιά του monitor (1084) CVBS - RGB, Sharpness και Color;

στ. Παρόλο που έχω καθαρίσει το mouse, όπως γράφει το manual, έχω και mouse pad, το ποντίκι εξακολουθεί να μην έχει καλή απόδοση. Γιατί; Πώς μπορώ να το αντιμετωπίσω;
ζ. Εκτός του ότι είναι συμβατή με PC και έχει 1 MB μνήμη στο standard configuration, σε τι άλλο διαφέρει η A2000 από την A500; Τι επιπλέον έχει η A3000;
η. Στο Interceptor, τι και πώς γίνεται στην CARRIER SUB MISSION; Οπως κατάλαβες, έχω μια Amiga 500.
Χαιρετώ
Ανδρέας Γιαννακόπουλος

α. Fast Menu είναι η γρήγορη καινούρια σου μνήμη. Η πρώτη επιλογή την βγάζει εκτός και μένεις με 0,5 MB. Η δεύτερη επιλογή τη βάζει "πρώτη" στο σύνολο μνήμης που "βλέπει" ο 68.000 και η τρίτη επιλογή "ανακατεύει" την υπάρχουσα μνήμη με την καινούρια. Χρησιμοποίησε τη δεύτερη επιλογή, αν μπορείς. Κερδίζεις σε ταχύτητα.
β. και γ. Υπάρχουν διάφορες επεκτάσεις μνήμης από διάφορους κατασκευαστές. Ανάλογα, συνδέονται εσωτερικά ή εξωτερικά, αλλά πάντα συνεργάζονται με την υπάρχουσα μνήμη.
δ. Η μνήμη δεν έχει ρολόι. Το ρολόι το προσφέρει ο κατασκευαστής κάποιας κάρτας μνήμης, οπότε περισσότερες λεπτομέρειες στο κατάστημα όπου θα κάνεις την αγορά σου. Πάντως, αν το ρολόι είναι πραγματικού χρόνου - real time - έχει μπαταρία, βρίσκεται πάνω στην κάρτα μνήμης και αντικαθίσταται μετά από τουλάχιστον 3-4 χρόνια.
ε. Το πρώτο επιλέγει μεταξύ Composite Video - αναλογικό σήμα - και RGB - ψηφιακό. Αν έχεις SCART, τότε έχεις RGB και συνήθως έτσι γίνεται. Sharpness και Color για την A 500 δεν χρησιμεύουν - τα ρυθμίζει η Amiga εσωτερικά.
στ. Αν εννοείς ότι δεν έχεις καλή απόδοση σε κάποιο συγκεκριμένο πρόγραμμα, ίσως να φταίει το πρόγραμμα. Αν το πρόβλημα είναι γενικό, τότε κάτι δεν πάει καλά και μάλλον πρέπει να επισκεφτείς το service!
ζ. Η A2000 έχει κεντρικό επεξεργαστή τον 68020 και η A3000 τον 68030. Σοβαρή διαφορά.
η. Τηλεφώνησε στον Ανδρέα Τσουρινάκη ή ζήτα τον Αντώνη στα γραφεία μας. (Σ.Σ. Το πρώτο γράμμα με οκτώ ερωτήσεις και περισσότερες επερωτήσεις!)

Αγαπητό Pixel
... Πριν από μία εβδομάδα απέκτησα έναν Amstrad 6128. Τα σχετικά τα έχω διαβάσει. Αλλά έχω κάποιες ανεξήγητες απορίες:
α. Μπορείς να μου αναλύσεις πώς κάνουν FORMAT;
β. Τι ακριβώς σημαίνει η εντολή GOSUB;
γ. Πώς τελειώνει το SHADOW OF THE BEAST;
Ελπίζω να μη σας κούρασα
Κ. Ζωγραφάκης

Ας ξεκινήσουμε από τη μόνη... ανεξήγητη απορία: δεν γνωρίζω πώς τελειώνει το SHADOW OF THE BEAST. Ασχολήθηκα μόλις μία ώρα μαζί του. Οταν το τελειώσεις πάντως, πες και σ' εμάς πώς τελειώνει! Η εντολή GOSUB σημαίνει "GO SUBROYTINE" και χρησιμοποιείται για μια "προσωρινή" διακλάδωση σ' ένα πρόγραμμα. Από κάποιο σημείο ενός προγράμματος μεταφέρεται η εκτέλεση σε μια υπορουτίνα, όπου, στο τέλος της, υπάρχει ένα RETURN, που επιστρέφει στην επόμενη εντολή, μετά την GOSUB. Format μπορείς να κάνεις "τρέχοντας" το DISCKIT από το CPM - το manual γράφει τη διαδικασία. Κυκλοφορούν και κάποιες δεκάδες προγράμματα, βέβαια, που κάνουν FORMAT γρηγορότερα και πιο εύκολα.

Αγαπητό Pixel
Είμαι εδώ και πολύ καιρό κάτοχος ενός Amstrad 6128 και μου δημιουργήθηκαν κάποιες απορίες:
α. Μπορεί ο Amstrad να γίνει PC και πώς;
β. Μπορεί να πάρει discdrive 5,25";
γ. Πώς γίνεται να δουλεύει πρώτα το ενσωματωμένο disk drive και μετά το εξωτερικό;
Ευχαριστώ για το χρόνο σου
Βαγγέλης Παπαναστασάτος

α. Οχι (!!!).
β. Ναι, και για περισσότερα, ρώτα κάποιο computer shop.
γ. Τι εννοείς "πρώτα"; Το ενσωματωμένο drive ονομάζεται A και το εξωτερικό B και αυτό είναι όλο. Δεν δουλεύουν χωριστά ή με κάποια σειρά. Μαζί λειτουργούν.

Αγαπητό περιοδικό.
Καθότι κάτοχος ενός Amstrad 6128 και γνώστης της πολυτιμότητας του χώρου σου, έχω να σε ρωτήσω τα εξής:
α. Ποια η χρησιμότητα των εντολών graphics paper και graphics pen; β. Η πρόσθεση μνήμης στον Amstrad θα έχει κάποιο αποτέλεσμα στα γραφικά και στον ήχο;
γ. Πώς μπορώ να συνδέσω το κασετόφωνό μου με τον υπολογιστή;
δ. Ποια είναι η καλύτερη οθόνη για Amiga 500;
ε. Ποιες οι διαφορές μεταξύ των monitors 1084 και 1802 Color Pal της Commodore;
Με εκτίμηση
Ιωάννης Κατσακούλας

α. Οπως χρησιμοποιείς τις PAPER και PEN για να τυπώσεις χαρακτήρες - με PRINT - έτσι και οι GRAPHICS PAPER και GRAPHICS PEN χρησιμοποιούνται για τις αντίστοιχες εντολές γραφικών - PLOT DRAW κ.λπ. Το manual του Amstrad είναι αναλυτικότατο!
β. Η προσθήκη μνήμης δεν έχει τίποτα να κάνει με την ποιότητα γραφικών και ήχου, μπορείς όμως να αυξήσεις την ποσότητα των χρησιμοποιούμενων γραφικών και ήχου, αποθηκεύοντάς τα σ' αυτή την πρόσθετη μνήμη.
γ. Απλώς συνδέεις τα βύσματα και δίνεις την εντολή I TAPE. Αν έχεις ρυθμίσει και την ένταση σωστά, η επικοινωνία του 6128 θα είναι συνεχής με το κασετόφωνο, μέχρι να δώσεις την εντολή I DISC. Κοίτα και το manual του 6128 σ' αυτές τις εντολές.
δ. Εξαρτάται από τα οικονομικά σου!
Το 1084 της Commodore και το αντίστοιχο της PHILIPS - ίδια είναι - ταιριάζουν στις τυπικές δυνατότητες της Amiga και καλύπτουν όλα τα παιχνίδια. Ομως, η Amiga έχει κάποιες extra δυνατότητες γραφικών που, για να τις έχεις χωρίς flickering, χρειάζεσαι πολύ καλό monitor, που είναι και ανάλογα ακριβό. Δεν χρειάζεται να σου πω κάποιο. Αν αποφασίσεις να ξοδέψεις, τα shops θα έχουν σίγουρα κάποιο καλό να σου προτείνουν - και θα είναι καλό με τέτοια τιμή! ❐

PIXEL High·Tech Boutique



ΟΔΙΚΟΣ ΜΕΤΡΗΤΗΣ

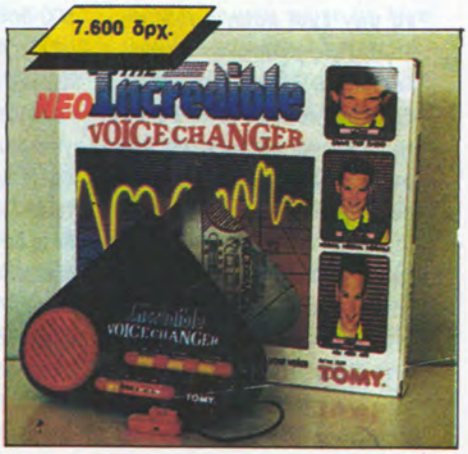
Οδικός μετρητής

Οι μοντέρνοι ταξιδιώτες δεν χρειάζονται τίποτε άλλο από ξηρά τροφή, ένα χάρτη και τον οδικό μετρητή του Pixel. Απλά κυλήστε τη μύτη του πάνω στη διαδρομή του χάρτη που θα ακολουθήσετε και διαβάστε την ακριβή απόσταση. Ενας απλός πολλαπλασιασμός με την κλίμακα του χάρτη και ξέρετε τα χιλιόμετρα που πρέπει να διανύσετε μέχρι την τοποθεσία των ονείρων σας. Προτού πάρετε τα βουνά, βάλτε έναν Pixelομετρητή στην τσέπη σας.



Ο αναψυκτικούλης

Μην το βάλετε στο ψυγείο, γιατί δεν θα κρυώσει. Μιλάμε φυσικά για το πιο τρελό κουτάκι αναψυκτικού. Φτάνει να ακούσει οποιονδήποτε ήχο, για να ξεχάσει το ρόλο του και να μεταβληθεί στο πιο ...χορευτικό αξεσουάρ του γραφείου σας. Με γυαλιά ηλίου και ακουστικά, αλλά χωρίς συντηρητικά και με λίγες θερμίδες.



VOICE CHANGER

Αν δεν σας αρέσει η φωνή σας... μιλήστε στους άλλους με την επιβλητική φωνή του Νταρθ Βέιντερ... ή με τη λεπτή φωνή των Τσιπ και Ντέιλ. Θέλετε μήπως να μιμηθείτε τη φωνή της ρομπότ; Κανένα πρόβλημα. Ο παραμορφωτής φωνής της Pixel Boutique είναι εδώ για σας. Με δυνατότητα line-out, για να ακούσετε τη φωνή σας μέσα από τον ενισχυτή και να τη μαγνητοφωνήσετε, δημιουργώντας απίθανα σποτς!



ΦΟΡΜΕΣ PIXEL

Αφού έντυσαν το μισό Pixelόκοσμο, οι φόρμες Pixel επιστρέφουν δριμύτερες για να ντύσουν τον άλλο μισό. Απαραίτητο αξεσουάρ πάσης φύσεως αθλητικών simulators σε χρώματα μαύρο και κόκκινο.



HEAR THE DRUMMER

Δώστε το ρυθμό με το drums του Pixel. 8 διαφορετικοί ήχοι για να σολάρετε επάνω στο τραπέζι, στον αέρα ή στις ...πλάτες των φίλων σας!

Μιλάμε για ΤΟ ΥΠΕΡΘΕΑΜΑ!



PIXELόσπορος

Ο πιο ανάγωγος PIXELόσπορος που υπάρχει. Είναι ικανός να σας προσβάλει μπροστά σε όλον τον κόσμο, αν τον εκνευρίσετε. Μπορείτε βέβαια να τον οδηγήσετε να δώσει την απάντηση που αξίζει σε όσους σας φορτώνονται. Δώρο για φίλους, αλλά πολύ περισσότερο για εχθρούς!



ΜΙΚΡΟΣΚΟΠΙΟ

Λένε ότι ευθύνεται για τη στροφή πολλών πιτσιρικάδων προς τη βιολογία. Πράγματι, ο μικρόκοσμος είναι σκέτη γοητεία. Εξερευνήστε τον, μέσα από τα μαγικά γυαλιά. Δείτε τις ίνες ενός φύλλου, τους κρυστάλλους του αλατιού, και ανακαλύψτε... πόσο δίκιο έχει η μητέρα σας όταν σας φωνάζει ότι τα βρώμικα χέρια έχουν ένα σωρό μικρόβια. Τι σωρό δηλαδή; Εκατομμύρια!



Pixelοτρυπάνι

Για πολύ προκομμένους Pixelάδες. Μάθε τέχνη κι άστηνε, έλεγαν οι παλιοί. Βέβαια εσείς ξέρετε ήδη μια τέχνη (σπραϊτοφάγος) αλλά κάτι πιο χειροπιαστό κακό δεν κάνει. Ενα πλήρες κιτ με εργαλεία και σύνεργα σας περιμένει, με πρωταγωνιστή ένα τρομερό τρυπάνι, για να τελειώσετε το αεροπλανάκι σας και να κάνετε ακόμη μερικές τρύπες εξαερισμού στο σασί του computer, ο οποίος ζεσταίνεται υπερβολικά. Εεεε, καλά καλά... αστεία το 'παμε!



Ελα, μαμά μ' ακούς;

Η ώρα είναι 7:30, πρέπει να μιλήσετε οπωσδήποτε με τον Τάκη για να μάθετε τα τελευταία νέα του πάρτυ και η μαμά δεν εννοεί να σηκώθει από το ακουστικό. Τι μπελάς κι αυτός! Ας είναι καλά το wireless phone της Μπουτίκ μας. Ασύρματο γουόκι - τόκι για να μην μπλέκεστε με καλώδια, σε ειδική συσκευασία χειρός για να μην ξεκολλά από την παλάμη σας. Κρατήστε το ένα για σας, δώστε το άλλο στον φίλο σας και... μείνετε σε επαφή!

ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΕΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΣΤΟ 9217428 εσωτ. 242

ΚΑΙ Η ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ!!!



Σε κάθε PIXEL θα βρίσκεται η High-Tech Boutique με τις περιγραφές προϊόντων υψηλής τεχνολογίας.

PIXEL / High-Tech Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

(Σημειώστε με ένα X το αντίστοιχο κουτάκι μεγέθους/χρώματος και με αριθμό την ποσότητα, συνολική αξία και σύνολο).

ΕΙΔΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ ΜΟΝΑΔΑΣ*	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
ΟΔΙΚΟΣ ΜΕΤΡΗΤΗΣ			
ΑΝΑΨΥΚΤΙΚΟΥΛΗΣ			
VOICE CHANGER			
ΦΟΡΜΕΣ PIXEL			
ΧΡΩΜΑ κόκκινο ☐ μαύρο ☐			
ΜΕΓΕΘΟΣ S☐, M☐, L☐, XL☐			
HEAR THE DRUMMER			
PIXELOΣΠΟΡΟΣ			
ΜΙΚΡΟΣΚΟΠΙΟ			
PIXELOΤΡΥΠΑΝΙ			
ΕΛΑ ΜΑΜΑ Μ' ΑΚΟΥΣ;			
		ΣΥΝΟΛΟ	________ ΔΡΧ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....

Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ .... ΤΗΛ. ....

*Θέλω να μου στείλετε με αντικαταβολή τα παραπάνω αντικείμενα. Αν δεν μείνω ικανοποιημένος από την αγορά μου, μπορώ να επιστρέψω **εντός δέκα ημερών** το προϊόν και θα επιστραφεί εξ ολοκλήρου το ποσόν που κατέβαλα. Τα ταχυδρομικά έξοδα επιστροφής βαραίνουν εμένα.*

Είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ .... ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ....

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ .... ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ....

**** Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α.18%. Η προσφορά θα διαρκέσει μέχρι να εξαντληθούν τα προϊόντα.***

Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση:

COMPUPRESS, (PIXEL HIGH TECH BOUTIQUE), Λ. Συγγρού 44, ΑΘΗΝΑ 117 42.

Ελάχιστο χρονικό περιθώριο αποστολής: 20 ημέρες

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

PEEK & POKE

PEEK & POKE

ZX SPECTRUM

Η ρουτίνα που σας παρουσιάζουμε αναλαμβάνει να μετατρέψει τους πεζούς χαρακτήρες που υπάρχουν σε ένα string στους αντίστοιχους κεφαλαίους. Για να τη χρησιμοποιήσετε, θα πρέπει να πληκτρολογήσετε το listing, αντικαθιστώντας τη μεταβλητή XXXXX με την αρχική διεύθυνση όπου θέλετε να τοποθετηθεί η ρουτίνα, και κατόπιν το τρέχετε. Θα πρέπει τώρα να ορίσετε μια συνάρτηση FN u (a$). Η ρουτίνα καλείται με RANDOMITE FN u (a$). Για να μπορέσετε να χρησιμοποιήσετε τα αποτελέσματά της, θα πρέπει το a$ να είναι είτε μεταβλητή (π.χ. r$), είτε τμήμα μεταβλητής [π.χ. r$ (2 TO 7)] και όχι κάποια παράσταση που επιστρέφει string (π.χ. a$ + b$).

```
  1 REM     ** PEEK & POKE **
  2 REM * STRING TO UPPERCASE *
 10 CLEAR XXXXX-1: LET T=0
 20 FOR F=XXXXX TO XXXXX+34
 30 READ A: POKE F,A: LET T=T+A
 40 NEXT F
 50 READ TOT: IF TOT<>T THEN  PRINT "ERROR IN DATA!": BEEP 2,0: STOP
100 DATA 221,42,11,92,221,110,4,221,102,5,221,78,6,221,70,7,120,177,200,126,254
97,56,7,254,123,48,3,214,32,119,35,11,24,237,3769
```

MULTI–COLORED BOXES

ATARI ST

Αυτό το πρόγραμμα είναι γραμμένο σε ST Basic, τρέχει σε low resolution mode και χρησιμοποιεί το AES και το VDI για να σχεδιάσει στην οθόνη του ST πολύχρωμα τετράεδρα στο σημείο που εσείς θα επιλέξετε. Αφού τρέξετε τη ρουτίνα, "δείξτε" με το βελάκι του ποντικιού το σημείο στο οποίο θέλετε να γίνει η σχεδίαση και πατήστε το δεξιό κουμπί, για να αρχίσει η απεικόνιση του τετράεδρου. Το αριστερό κουμπί χρησιμοποιείται σαν έξοδος από το πρόγραμμα.

```
5     a#=gb:control=peek(a#):global=peek(a#+4):gintin=peek(a#+8)
10    gintout=peek(a#+12):addrin=peek(a#+16):addrout=peek(a#+20)
100   clearw 2:fullw 2:poke systab+24,1:poke contrl,122:poke contrl+2,0
110   poke contrl+6,1:poke intin,0:vdisys(1):mouse=1
1075 gemsys(79):'copyright © Api
2000 x=peek(gintout+2):y=peek(gintout+4):key=peek(gintout+6)
2025 if key=2 then gosub 3022:if key=1 then poke systab+24,0:end
2028 if key=0 then gosub 3115:goto 1075
3022 color 1,(rnd*15)+1,1,rnd*25,2:if mouse=0 then 3040:mouse=0
3035 poke contrl,123:poke contrl+2,0:poke contrl+6,1:vdisys(1)
3040 poke contrl,11:poke contrl+2,2:poke contrl+6,0
3070 poke contrl+10,1:poke ptsin,x:poke ptsin+2,y:poke ptsin+4,x+50
3100 poke ptsin+6,y+50:vdisys(1):return:if mouse=1 then return
3116 poke contrl,122:poke contrl+2,0:poke contrl+6,1
3117 poke intin,0:vdisys(1):mouse=1:return:end
```

Κάθε μήνα από αυτή τη στήλη, σας δίνονται μερικές χρήσιμες ιδέες και ρουτίνες για τους πιο δημοφιλείς home micros. Μέσα από αυτές πιστεύουμε ότι θα βρείτε τρόπους να βελτιώσετε τις προγραμματιστικές τεχνικές σας. Αυτόν το μήνα οι ρουτίνες αφορούν τους υπολογιστές ATARI ST, SPECTRUM, COMMODORE και AMIGA.

SCROLL THE SCREEN

ATARI ST

Η ρουτίνα που ακολουθεί είναι γραμμένη σε GFA basic και σας επιτρέπει τη μετακίνηση του κειμένου σας ή οποιουδήποτε άλλου display κατά μήκος της οθόνης του ST. Εάν πειραματιστείτε αλλάζοντας ορισμένες από τις μεταβλητές του προγράμματος, θα μπορέσετε να πετύχετε το ιδανικό για σας scrolling.

```
 Copyright Api
Let High_resolution=2
Let Screenbase%=Xbios(2)
Let The_current_resolution=Xbios(4)
If  The_current_resolution=High_resolution
     Let Scroll_amount=(193*160)
     Let Lines_to_scroll=15
Endif
For L1=0 to Let Lines_to_scroll
  Bmove Screenbase%+160,Screenbase%,Scroll_amount
Next L1
```

ERROR MESSAGES

CBM

Το πρόγραμμα δίπλα εμφανίζει στην οθόνη όλα τα μηνύματα λαθών της Basic του Commodore 64. Είναι συνολικά 29 μηνύματα. Γιά την εμφάνιση χρησιμοποιείτε μια τροποποιημένη έκδοση της ρουτίνας του λειτουργικού που κάνει συνήθως αυτή τη δουλειά. Ετσι, θα σας δοθεί η ευκαιρία να δείτε μηνύματα που δεν είδατε ποτέ ώς τώρα, π.χ. 2T00 MANY FILES ERROR.

```
10 REM * ERROR MESSAGES *
20 REM
30 FOR I=820 TO 858:READ B:POKE I,B:NEXT I
40 REM
50 FOR I=1 TO 29:POKE 780,I:SYS 820:NEXT I
60 REM
70 DATA 10,170,189,38,163,133,34,189,39,163,133,35,32
80 DATA 215,170,32,69,171,160,0,177,34,72,41,127,32,71
90 DATA 171,200,104,16,244,169.105.160.163,76,30,171
```

CHANGE WINDOW SIZE

AMIGA

Το διπλανό πρόγραμμα χρησιμοποιεί τη ρουτίνα SizeWindow της intuition.library (χρειάζεστε το αρχείο intuition.bmap) για να σμικρύνει και στη συνέχεια να επαναφέρει στην αρχική του κατάσταση το Output παράθυρο της Basic.

```
' * Change Window Size *
'
LIBRARY "intuition.library"

' Reduce Window
CALL SizeWindow(WINDOW(7),-200,-100)

' Enlarge Window
CALL SizeWindow(WINDOW(7),200,100)
```

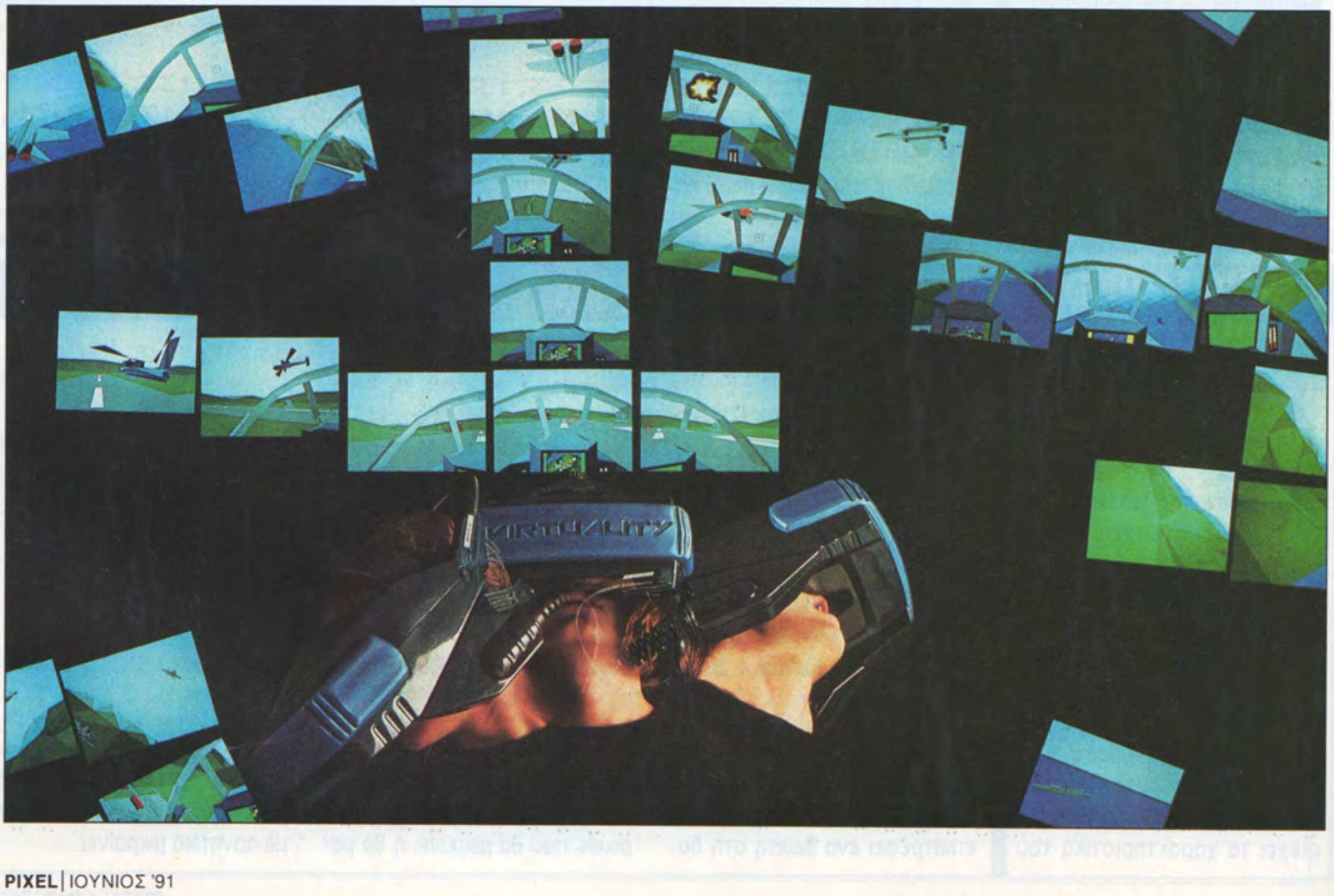
Η σύνταξη της ρουτίνας είναι SizeWindow (Window, x,y), όπου window ένας δείκτης στη δομή δεδομένων που περιέχει τα χαρακτηριστικά του παραθύρου. Η συνάρτηση WINDOW(7) της Basic μας επιστρέφει ένα δείκτη στη δομή του Output παραθύρου. X και Y είναι ο αριθμός των pixels που θα μικρύνει ή θα μεγαλώσει το παράθυρο. Με θετικά νούμερα μεγαλώνει, ενώ με αρνητικά μικραίνει...

VIRTUAL REALITY
Η ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΟΝΕΙΡΟ

Στις αρχές αυτού του χρόνου μιλούσαμε για μια "νέα επαναστατική καινοτομία". Λίγους μήνες αργότερα, η καινοτομία πήρε σάρκα και οστά και αποκτούσε τους πρώτους της οπαδούς. Λίγοι μήνες ακόμη και φτάνουμε στο τώρα, όπου όλοι ξαφνικά δείχνουν να ξέρουν και να ασχολούνται με την "Ουσιαστική Πραγματικότητα" ή, για να συνεννοούμαστε, Virtual Reality. Τεχνολογικός αναβρασμός και αγώνας επικράτησης για κάτι που δείχνει ότι θα είναι απλά το νέο βήμα στην ηλεκτρονική ψυχαγωγία και απεικόνιση; Σίγουρα, μια και η "ουσιαστική πραγματικότητα", μαζί με τα multimedia, συνθέτουν το εκρηκτικότερο ίσως κοκτέιλ υψηλής τεχνολογίας που έχουμε δει μέχρι τώρα.

του Γ. Κυπαρίσση

Οι δημοσιογράφοι έχουν μια μανία: προσπαθούν συνεχώς να μαθαίνουν πρώτοι τις ειδήσεις και τα γεγονότα. Βέβαια στην περίπτωση των εταιριών, που ασχολούνται με καταναλωτικά προϊόντα υψηλής τεχνολογίας, βγαίνουν πάντα απογοητευμένοι. Κι αυτό, γιατί ένα επίτευγμα που βγαίνει στο φως και κυκλοφορεί και είναι συνήθως γνωστό, σχεδιάζεται και δοκιμάζεται πολλά χρόνια πριν σε

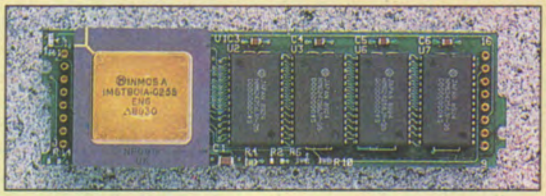


μυστικά σκοτεινά εργαστήρια. Και μη μου πείτε ότι δεν σας ενδιαφέρει, γιατί πώς θα σας φανεί αν σας πούμε ότι οι συσκευές virtual reality - για τις οποίες μιλάμε - έχουν ξεκινήσει ως ιδέα ήδη από το 1989; Προτού απαντήσετε ότι δυο χρόνια δεν είναι πολλά, σκεφτείτε λίγο το ρυθμό ανάπτυξης του hardware τα τελευταία χρόνια και μετά αναλογιστείτε τι μπορεί να σχεδιάζεται τη στιγμή που γράφω αυτές τις γραμμές. Το μόνο που μας μένει είναι να αφήσουμε για λίγο την επιστημονική φαντασία και τις υποθέσεις και να δούμε τι υπάρχει μέχρι τώρα στο χώρο των συστημάτων με το περίεργο όνομα: "Ουσιαστική Πραγματικότητα".

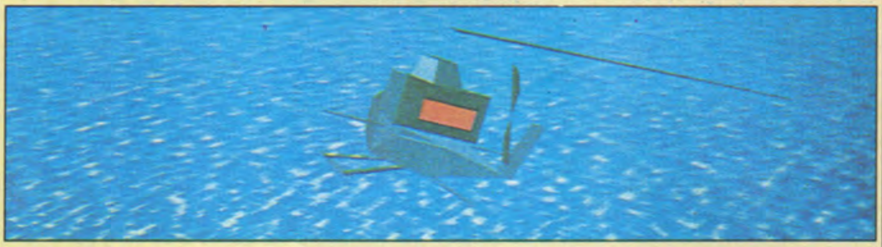
Η ΑΛΛΗ ΟΨΗ ΤΗΣ ΤΡΙΤΗΣ ΔΙΑΣΤΑΣΗΣ

Για μια ακόμη φορά οι Βρετανοί, όπως και στις αρχές της δεκαετίας του '80, δείχνουν να πρωτοπορούν. Τα συστήματα Virtual Reality δοκιμάζονται και αναπτύσσονται εκεί εδώ και πολύ καιρό, βασισμένα σε τεχνολογία που αναπτύχθηκε επίσης από Βρετανούς και ήταν η καταλληλότερη για την περίπτωση: μιλάμε για τα Transputers. Ακολουθώντας το δρόμο που χάραξε ο Sir Clive, έχουν ήδη δημιουργήσει συστήματα και εφαρμογές γι' αυτά, οι οποίες δείχνουν να είναι έτοιμες για εμπορική εκμετάλλευση. Μέσα σε αυτές περιλαμβάνονται φυσικά και οι πρώτες μηχανές coin-op arcades της νέας γενιάς, εκεί όπου η τρίτη διάσταση δεν θα είναι μόνο "στα χαρτιά", αλλά θα αποτελεί πραγματικότητα και θα κυριαρχεί στο gameplay.

Για όσους δεν έχουν καταλάβει ακόμη τι σημαίνει ο όρος "Virtual Reality" (και δεν τους κατηγορούμε καθόλου γι' αυτό), θα πρέπει να σημειώσουμε ότι μιλάμε για ένα "εναλλακτικό περιβάλλον". Φανταστείτε ένα χώρο, όπου μπορείτε να κινηθείτε και να αντιδράσετε φυσιολογικά στις εξωτερικές επιδράσεις, ένα χώρο σαν αυτόν στον οποίο ζείτε και κινείστε στην πραγματικότητα. Η μόνη διαφορά είναι ότι ο χώρος αυτός είναι ψηφιακός: δημιουργείται και ελέγχεται εξολοκλήρου από έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή. Εσείς ζείτε και κινείστε μέσα στο χώρο αυτό, ο οποίος αποτελείται από τις γνωστές τρεις διαστάσεις, έχει δηλαδή μήκος, ύψος και βάθος. Μέσα στις τρεις αυτές "τεχνητές διαστάσεις" επικοινωνείτε με τον υπολογιστή μέσω συγκεκριμένων συσκευών, οι οποίες δεν κάνουν τίποτε άλλο από το να παίζουν το ρόλο του interface, να μεσολαβούν δηλαδή ανάμεσα σε εσάς και στο χρήστη. Οι συσκευές αυτές είναι κατά κανόνα οπτικοακουστικές, με αποστολή να "αιχμαλωτίζουν" τις αισθήσεις και να τις κατευθύνουν έτσι ώστε να προσαρμόζονται πλήρως στο νέο περιβάλλον. Για να μιλάμε φυσικά για τεχνητή πραγματικότητα καταλαβαίνετε ότι έχουμε να κάνουμε με την απόλυτη ψευδαίσθηση, και όχι απλά με μια ψευδαίσθηση τριών διαστάσεων, όπως αυτή που



Η πλακέτα με το hardware που είναι υπεύθυνο για τη λειτουργία του Vision. Το χρυσαφί τσιπ λέγεται INMOS T801. Οι φίλοι του το φωνάζουν transputer.



Αποψη ενός παιχνιδιού του Vision. Παρατηρήστε το τρισδιάστατο περιβάλλον που παράγεται από το εργατικότατο hardware



Εφαρμογή του Vision στην Ιατρική. Το τρισδιάστατο σύμπλεγμα που βλέπετε είναι "κάτι" από το ανθρώπινο σώμα.

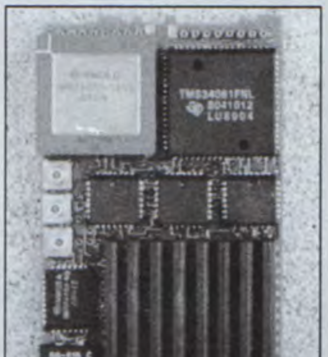


προσφέρουν π.χ. τα 3D glasses της Sega Master System. Οι εικόνες του χώρου είναι απόλυτα ρεαλιστικές, με γραφικά που αγγίζουν το τέλειο, ενώ ο ήχος είναι υψηλής πιστότητας και έχει έντονο το χαρακτηριστικό του βάθους (ακούγοντας έναν ήχο μπορείτε να υπολογίσετε με ακρίβεια την "απόσταση" του αντικειμένου που τον παράγει). Ενα ειδικό κράνος παγιδεύει την όραση του χρήστη αποκλειστικά μέσα στο περιβάλλον Virtual Reality, δημιουργώντας διαφορετικές εικόνες του χώρου για κάθε οπτική γωνία, όπως άλλωστε συμβαίνει και στην πραγματικότητα.

Για όλα αυτά βέβαια απαιτείται τεράστια υπολογιστική ισχύς, η οποία θα μπορεί να δημιουργεί και να κινεί τρισδιάστατα γραφικά με μεγάλη ταχύτητα και σε χρόνο real-time, τεχνολογία που μόνο οι επεξεργαστές των 2-3 τελευταίων ετών είναι πια ικανοί να προσφέρουν. Κλασικό παράδειγμα αποτελούν οι επεξεργαστές RISC με επικεφαλής το Transputer της βρετανικής Inmos. Οι εφαρμογές των συστημάτων Virtual Reality είναι τόσες πολλές, όσες και οι εφαρμογές που απαιτούν τρισδιάστατες απεικονίσεις. Με αυτό το σκεπτικό, τέτοια συστήματα προβλέπεται να κυριαρχήσουν σχεδόν ολοκληρωτικά τα επόμενα χρόνια σε κάθε - επιστημονική και μη - εφαρμογή. Ο λόγος είναι πολύ απλός: μέχρι τώρα τα 3D γραφικά ήταν ένας συμβιβασμός. Είμαστε συνηθισμένοι να απαιτούμε τρισδιάστατα graphics και να εννοούμε τις δύο διαστάσεις της οθόνης ενός monitor. Ενα παιχνίδι θεωρείται τρισδιάστατο, αν προσφέρει την ψευδαίσθηση του 3D, μειώνοντας προοδευτικά το μέγεθος των αντικειμένων, όσο αυτά υποτίθεται ότι προχωρούν στο "βάθος". Το ίδιο πάνω-κάτω ισχύει και για τα συστήματα CAD ή image processing. Η ανάγκη ωστόσο για πραγματικές τρεις διαστάσεις υπήρχε πάντα, μια και μόνον έτσι θα μπορούσε να απεικονιστεί με ακρίβεια ο κόσμος μας. Τα συστήματα Virtual Reality έρχονται να καλύψουν αυτό ακριβώς το κενό. Φανταστείτε τρία απλά παραδείγματα. Το πρώτο είναι ένα σχεδιαστικό πακέτο CAD, το οποίο χρησιμοποιεί VR τεχνολογία. Η δημιουργία ενός κτηρίου ή ενός αυτοκινήτου δεν θα γίνεται πια μόνο σε δύο διαστάσεις. Ο χρήστης δεν θα παρατηρεί απλά το σχέδιο, αλλά θα μπορεί να κινηθεί μέσα σε αυτό: να περπατήσει στους διαδρόμους του κτηρίου ή να μπει στην καμπίνα του αυτοκινήτου που μόλις σχεδιάστηκε. Επίσης, ένα ιατρικό πακέτο με την ίδια φιλοσοφία θα επιτρέπει στο γιατρό να εισχωρεί μέσα στον οργανισμό του ασθενή και να τον παρατηρεί από κάθε οπτική γωνία. Φυσικά δεν χρειάζεται να εξηγήσουμε ιδιαίτερα τα πλεονεκτήματα ενός VR system στην ηλεκτρονική διασκέδαση, μια και εδώ το πράγμα γίνεται φανερό: τι θα λέγατε για ένα flight simulator, στο οποίο θα γυρνάτε και θα βλέπετε τον αντίπαλο να ετοιμάζεται να σας εξακοντίσει έναν πύραυλο αέρος αέρος; Οι αερομαχίες του Top Gun θα γίνουν έτσι καθημερινή εμπειρία.



Αλλη μια επίδειξη γραφικών από το σύστημα VR. Δυστυχώς μια φωτογραφία δεν μπορεί να αποδώσει το πιο εντυπωσιακό χαρακτηριστικό: την κίνηση.



Το κύκλωμα που είναι υπεύθυνο για τους υπολογισμούς. Κι εδώ επικεφαλής είναι ο T800 της INMOS.



Αλλη μια άποψη του πειραματικού helicopter simulator του vision. Εδώ φαίνεται καθαρότερα η ποιότητα των solid polygons.

ΟΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΙ ΤΟΥ ΟΝΕΙΡΟΥ

Η βρετανική εταιρία Division αποτελεί μια από τις πρωτοπόρες εταιρίες στον τομέα της ανάπτυξης VR συστημάτων. Η κύρια απασχόλησή της είναι η ανάπτυξη εφαρμογών σε περιβάλλον "παράλληλων συστημάτων", τα οποία βασίζονται σε παράλληλους επεξεργαστές. Ιδρύθηκε στα 1989 από τέσσερα μέλη των πολλά υποσχόμενων αλλά άτυχων εταιριών Inmos και Perihelion. Η πρώτη είναι η δημιουργός των transputers, των επεξεργαστών που έφεραν για πρώτη φορά την υπολογιστική ισχύ ενός mainframe computer μέσα σε έναν micro. Οσο για την Perihelion, θα τη θυμάστε για τις προσπάθειές της να γράψει το λειτουργικό σύστημα του Atari Abaq. Πρόκειται για μια εταιρία, η οποία ουσιαστικά ασχολήθηκε με την αξιοποίηση των Transputers και της δυνατότητάς τους για παράλληλη επεξεργασία μέσω της γλώσσας Occam. Μέσα στις δραστηριότητες του προσωπικού της Division είναι η επεξεργασία εικόνας σε πραγματικό χρόνο, η δημιουργία εικόνων φωτογραφικής ποιότητας (1.280x1.024 pixels), η δημιουργία τρισδιάστατων εικόνων, η προσομοίωση επιστημονικών πειραμάτων μέσω υπολογιστή κ.λπ. Οπως καταλαβαίνετε, οι δραστηριότητες της Division είναι πολύ κοντά ή μάλλον καλύπτουν και το VR και η πρόσφατη ενασχόλησή της με τέτοια συστήματα είναι μάλλον φυσιολογική. Το σύστημα που έχει τελειοποιήσει ονομάζεται Vision και χρησιμοποιεί στερεοφωνικό ήχο και γραφικά τύπου filled polygons, ενώ ειδικά γάντια παίζουν το ρόλο του joystick για να μπορεί ο χρήστης να επέμβει με δικές του επιλογές σε αυτό που βλέπει. Το σύστημα μπορεί να συνδεθεί και να συνεργαστεί με PCs, έτσι ώστε να έχουν πρόσβαση σε αυτό εφαρμογές για συμβατούς. Η αρχιτεκτονική του βασίζεται σε transputers και στον επεξεργαστή i860 της Intel, είναι ανοικτή (άρα υπάρχει η δυνα-



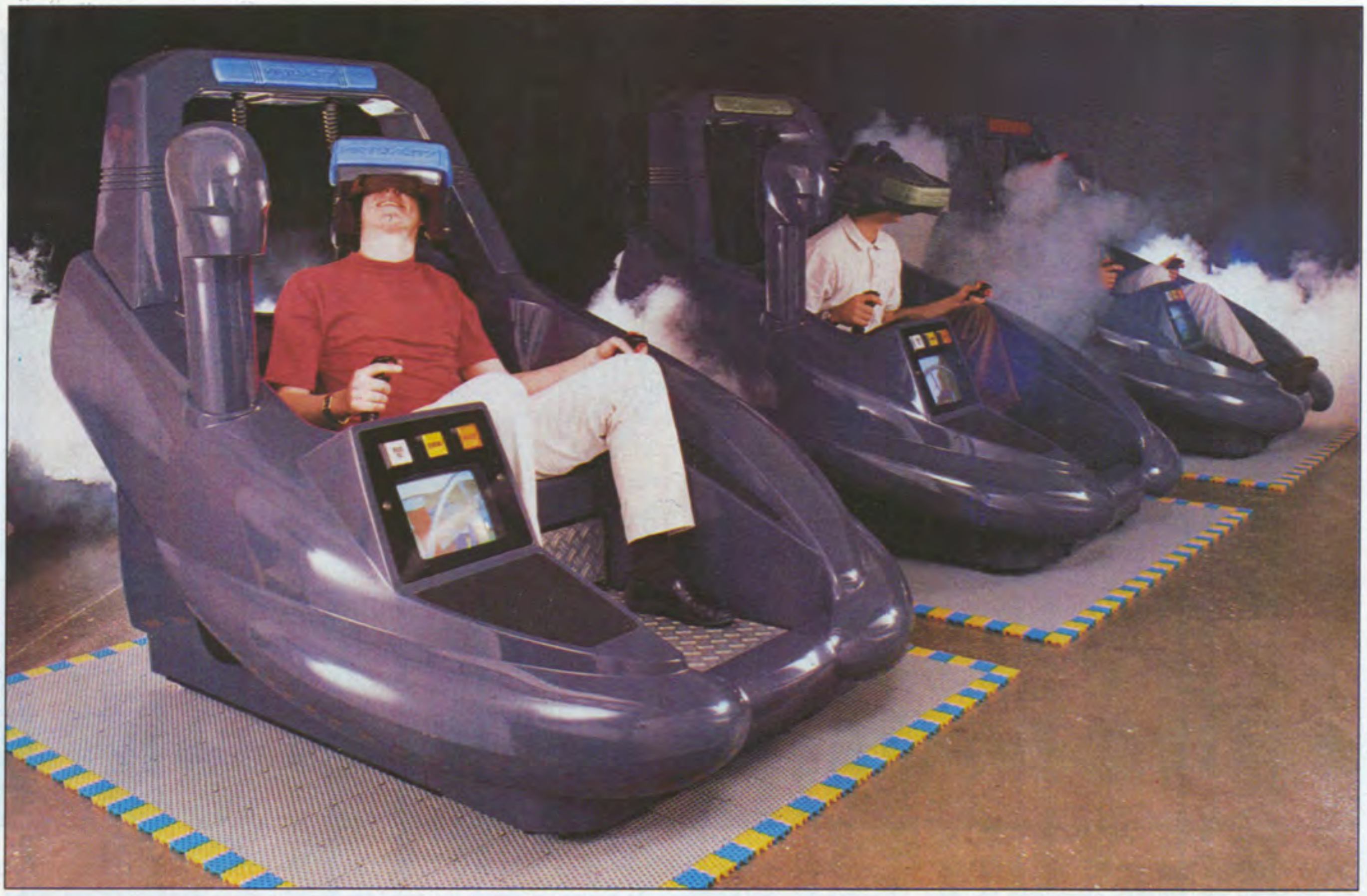
τότητα να δέχεται συνεχείς βελτιώσεις) και υποστηρίζει πολλούς χρήστες ταυτόχρονα, ενώ δέχεται και όλη τη σειρά των περιφερειακών που ήδη κυκλοφορούν από την VPL και στα οποία περιλαμβάνονται τα Eyephone, Dataglove και Division Sound. Τα χαρακτηριστικά του hardware του Vision είναι πραγματικά "έξω από αυτόν τον κόσμο": 30.000 ανεξάρτητα πολύγωνα μπορούν να σχηματιστούν ανά δευτερόλεπτο, συνθέτοντας έγχρωμα γραφικά, ενώ ο ήχος είναι οκτακάναλος. 30 δευτερόλεπτα sampled ηχητικών εφέ μπορούν να αποθηκευτούν στη μνήμη και να αναπαραχθούν (ενώ συγχρόνως η μνήμη ενημερώνεται με νέα ηχητικά δείγματα) αυτούσια ή αφού πρώτα επεξεργαστούν με τεχνικές echo, flange ή reverb. Το Vision κυκλοφορεί σε μορφή κάρτας για συμβατούς και Sun workstations.

VIRTUALITY

Προσανατολισμένη επίσης στα συστήματα Virtual Reality είναι η W Industries, μια επίσης βρετανική εταιρία η οποία ασχολείται με τον τομέα αυτόν από το 1987 (!) και έχει ήδη έτοιμο το δικό της αυτόνομο σύστημα τεχνητής πραγματικότητας, το Virtuality. Κι εδώ έχουμε το κράνος, το οποίο φορά ο παίκτης. Θα πρέπει να πούμε ότι το Virtuality είναι προσανατολισμένο κυρίως στον τομέα των video games. Ηδη είναι έτοιμα παιχνίδια εξομοίωσης, από jet μέχρι πολεμικά αστροσκάφη (το τελευταίο θα πρέπει να φέρνει πιο πολύ προς το shootem up). Ο παίκτης μπορεί να παρατηρήσει και να εξερευνήσει το χώρο, κοιτάζοντας και προχωρώντας προς όλες τις διευθύνσεις: επάνω, κάτω, στα πλάγια και πίσω. Ο ήχος είναι τετραφωνικός, ενώ η προσθήκη ενός μικροφώνου επιτρέπει στον παίκτη να επικοινωνεί με συμπαίκτες του, οι οποίοι πιθανόν να βρίσκονται μέσα στο ίδιο παιχνίδι, καθένας από τη δική του κονσόλα. Μεγάλη σημασία δίνει η εταιρία στο γεγονός ότι τα συστήματά της έχουν περάσει όλα τα τεστ Υγείας και Ασφάλειας του βρετανικού υπουργείου, μια και κανείς δεν μας εγγυάται τι επιδράσεις θα μπορούσε να έχει ένα τέτοιο "ζωντανό περιβάλλον" και τις εμπειρίες που θα προσφέρει στον παίκτη. Από την άποψη πάντως της σωματικής καταπόνησης είναι σίγουρα ό,τι πιο ξεκούραστο υπάρχει: ο παίκτης κυριολεκτικά ξαπλώνει σε μια άνετη πολυθρόνα, φορώντας το κράνος και κρατώντας δυο ειδικά χειριστήρια στα χέρια. Ενα πολύ σημαντικό χαρακτηριστικό του Virtuality είναι το γεγονός ότι, αντίθετα με τα μέχρι τώρα coin-ops, δεν χρειάζεται να αλλάζει το hardware κάθε φορά που αλλάζει το παιχνίδι. Το Virtuality παραμένει το ίδιο πάντα και αυτό που αλλάζει είναι η κάρτα με το game σε ROM και ίσως μερικά περιφερειακά εξαρτήματα. Το γεγονός αυτό δίνει σίγουρα μια επιπλέον ευελιξία στο σύστημα. Τα βασικά εξαρτήματα από τα οποία αποτελείται το Virtuality είναι το Visette, το Animette και το Expality. Το πρώτο είναι ουσιαστικά το κράνος με τα κυκλώματα δημιουργίας ήχου και εικόνας (δυο έγχρωμες οθόνες LCD) που περιέχει. Το δεύτερο είναι το τμήμα του hardware που ασχολείται με την κίνηση των γραφικών και στην ουσία είναι ένας ισχυρός blitter με μερικά ακόμη custom chips. Οσο για το τρίτο είναι στη ουσία ο κυρίως υπολογιστής και αποτελείται από ανεξάρτητες κάρτες με chips, έτσι ώστε να επεκτείνεται και να βελτιώνεται με τον απλούστερο τρόπο. Οπως αναφέραμε και παραπάνω το σύστημα είναι multiplayer. Επιτρέπεται σε πολλούς παίκτες να βρίσκονται ταυτόχρονα στον ίδιο χώρο και στο ίδιο παιχνίδι, ως σύμμαχοι ή ως αντίπαλοι. Στα παιχνίδια flight simulator, για παράδειγμα, μπορεί ο ένας παίκτης να είναι ο βοηθός-πιλότος του άλλου.

ΤΗΛΕΠΑΡΟΥΣΙΑ: ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

Νομίζετε ότι ο φυλακισμένος αξιωματικός Neil Jackson, ο ήρωας του Captive ανήκει στη φαντασία; Καθόλου. Αντιθέτως, έπειτα απ' όλα όσα μάθαμε τον τελευταίο καιρό, θα μπορούσαμε να κατηγορήσουμε τον Ian Crowther, δημιουργό του



παιχνιδιού, για ...έλλειψη φαντασίας, μια και όλο το σενάριο στο οποίο στηρίζεται το Captive είναι η εφαρμογή του προγράμματος "τηλεπαρουσίας" του Βρετανικού Κέντρου Ερευνας Ρομποτικής. Μέσα στις δραστηριότητες του κέντρου είναι η πραγματοποίηση της ...επιστημονικής φαντασίας και η μελέτη της σχέσης μεταξύ ανθρώπου και μηχανής. Δυστυχώς, η πραγματικότητα έχει αποδείξει ότι ο άνθρωπος είναι αναντικατάστατος. Το όνειρο της αυτόνομης και ανεξάρτητης δράσης ενός ρομπότ αποδεικνύεται, για το παρόν τουλάχιστον, μια ουτοπία. Η εμπειρία δείχνει ότι ο ρόλος του ανθρώπου (εκτός από μερικές απλές περιπτώσεις) είναι σημαντικός. Συνεπώς η τεχνολογία θα πρέπει να προσφέρει τα μέσα εκείνα που θα δίνουν τη δυνατότητα στον άνθρωπο να είναι "παρών" σε κάθε δραστηριότητα των ρομπότ.

Γιατί σας κάνουμε όλο αυτό το σεμινάριο; Μα γιατί εδώ τα συστήματα Virtual Reality βρίσκουν το καταλληλότερο ίσως έδαφος για να αναπτυχθούν. Φανταστείτε ένα εχθρικό για τον άνθρωπο περιβάλλον (η καρδιά ενός πυρηνικού αντιδραστήρα, ο βυθός του ωκεανού), όπου χρησιμοποιούνται ρομπότ. Με δεδομένη τη συμμετοχή του ανθρώπου στο έργο των ρομπότ, θα πρέπει να βρεθεί ένας τρόπος για να "υπάρχει" η παρουσία του σε αυτό το περιβάλλον. Τι σκέφτεστε; Μάλιστα, να βλέπει με τα μάτια του ρομπότ. Αυτό όμως είναι μόνο το πρώτο βήμα, το οποίο άλλωστε επιτυγχάνεται μέχρι ένα βαθμό με απλές κάμερες. Το σωστότερο είναι να βρίσκεται ο άνθρωπος "μέσα" στο περιβάλλον. Αρα, Virtual Reality και όλα γίνονται ένα παιχνίδι τύπου Captive. Ο άνθρωπος-χειριστής, καθισμένος στην καρέκλα ενός συστήματος VR, βρίσκεται μέσα στην πιστή αναπαράσταση του χώρου όπου βρίσκεται το ρομπότ. Από τη στιγμή εκείνη και μετά, χειρίζεται το ρομπότ όπως θα χρησιμοποιούσε το σώμα του. Η τεχνική αυτή ονομάζεται "τηλεπαρουσία" και είναι ένας τομέας όπου η "τεχνητή πραγματικότητα" γνωρίζει αλματώδη εξέλιξη. Ο χειριστής βλέπει μέσα από τα μάτια του ρομπότ και κινεί τα χέρια του ρομπότ, όταν κινεί τα δικά του χέρια. Ουσιαστικά δηλαδή "δανείζεται" το σώμα του ρομπότ, το οποίο μάλιστα - για ευνόητους λόγους - ονομάζεται σε αυτή την περίπτωση Cybermotion robot.

ΤΕΛΙΚΑ...

Τι τελικά; Μα δεν υπάρχει τέλος, όλα τώρα αρχίζουν. Ενα είναι σίγουρο. Η κυριαρχία των VR systems στην ψυχαγωγία (αυτό δεν μας ενδιαφέρει πιο πολύ;) είναι σίγουρη. Οι λόγοι είναι πολλοί. Τα coin-ops του σήμερα δεν έχουν πια να προσφέρουν κάτι διαφορετικό. Ο,τι παίζουμε στις αίθουσες το έχουμε λίγο πολύ στα σπίτια μας, είτε μέσω μιας εξελιγμένης 16-μπιτης κονσόλας είτε μέσω μιας Amiga. Επίσης το gameplay τωὺ arcades είναι περιορισμένο, τα περισσότερα παιχνίδια απευθύνονται σε έναν παίκτη, και η μετατροπή μιας κονσόλας για να φιλοξενήσει ένα διαφορετικό game είναι δύσκολη (ή συνήθως αδύνατη) υπόθεση.

Βάλτε τα όλα αυτά στη μια πλευρά και ένα σύστημα VR στην άλλη. Φανταστείτε να βρίσκεστε σε έναν καταγάλανο ουρανό και να διασχίζετε τα σύννεφα, με τις ακτίνες του ήλιου να γεμίζουν μεταλλικές λάμψεις την καμπίνα του πιλότου. Δίπλα δεκαπέντε ακόμη φίλοι σας πετούν σε σχηματισμό, στέλνοντάς σας μηνύματα μέσω του ασύρματου. Γυρνάτε και βλέπετε τον έναν από αυτούς δεξιά, να σας κάνει μέσα από την καμπίνα το σήμα της νίκης. Είναι ώρα να θυμάσαι ποιος είσαι και τι κάνεις; Δεν είναι "τεχνητή πραγματικότητα"... είναι η πραγματικότητα αυτοπροσώπως! ■

HACKING
Η ΕΠΟΜΕΝΗ ΓΕΝΕΑ

Τι ακριβώς μέρη του λόγου είναι οι hackers; Μανιώδεις κομπιουτερόφιλοι οπαδοί του Σέρλοκ Χολμς ή ανεύθυνοι και επικίνδυνοι φαρσέρ; Πάρτε μια γεύση από σημαντικά γεγονότα και αποφασίστε.

ΤΟΥ ΘΕΟΔΩΡΟΥ ΔΕΒΕΛΕΓΚΑ

Σ την κυριολεξία σημαίνει "σφάζω", αλλά μην ανησυχείτε, διότι δεν υπάρχει τίποτε το αιματοβαμμένο. Απλά, όπως πολλές άλλες λέξεις, έχει διπλή έννοια. Στην καθομιλουμένη γλώσσα των χρηστών ηλεκτρονικών υπολογιστών δηλώνει γενικά τη δίχως άδεια πρόσβαση στα εσωτερικά ενός προγράμματος ή συστήματος Η/Υ.

Για να επιτευχθεί αυτό, προϋποτίθεται η υπερπήδηση των εμποδίων που έχουν επίτηδες στηθεί, προκειμένου να μην έχει πρόσβαση στο σύστημα ή το πρόγραμμα ο οποιοσδήποτε. Τέτοια εμπόδια μπορεί να είναι μια σειρά από λέξεις - κλειδιά (passwords), τα οποία ένας κανονικός χρήστης νόμιμα γνωρίζει, προκειμένου να εργαστεί με το πρόγραμμα ή το σύστημα (network) ηλεκτρονικών υπολογιστών.

Στη συνέχεια, ο έμπειρος hacker έχει το πρόγραμμα ή το σύστημα υπό το έλεός του. Η μετέπειτα συμπεριφορά του εξαρτάται από την πείρα και το ήθος του.

Ο ηθικός hacker ενεργεί ωθούμενος από το ανθρώπινο ένστικτο για αντιμετώπιση των εμποδίων που συναντά στο δρόμο του. Η ασφάλεια των ηλεκτρονικών υπολογιστών είναι γι' αυτόν μια πρόκληση: κάνει hacking απλά και μόνο για σπορ.

Από την άλλη μεριά, υπάρχει και ο ανεύθυνος hacker που επιζητά μονάχα να σπείρει το χάος και την καταστροφή μέσα σε ένα σύστημα, επηρεάζοντας με αυτό τον τρόπο την πορεία της ζωής πολλών ακόμη χρηστών.

Βέβαια, οι πράξεις αυτές ποικίλλουν και μπορεί να είναι από λίγο έως ιδιαίτερα επικίνδυνες. Στη δεύτερη κατηγορία συγκαταλέγεται το σαμποτάζ. Ετσι, μπορεί να εισάγει στο network προγράμματα - ιούς που ρίχνουν την ταχύτητα επικοινωνίας χρήστη - συστήματος και τελικά το σύστημα "κρεμάει", δηλαδή σταματά να λειτουργεί.

Ας δούμε τώρα μια σειρά από χαρακτηριστικά περιστατικά που αποτέλεσαν, θα λέγαμε, σταθμούς στην πορεία της εξέλιξης του hacking.



CAPTAIN MIDNIGHT

Ο "Καπετάνιος του Μεσονυχτίου" ήταν ένας ήρωας των αμερικανικών κόμικς, ο οποίος τριγυρνούσε πάντα έτοιμος να εξοντώσει το Κακό, χωρίς να πολυνοιάζεται για το γράμμα του νόμου. Αυτό το όνομα διάλεξε και ο John MacDougall, ένας 25χρονος φανατικός του κινηματογράφου και με μερική απασχόληση ως χειριστής δορυφορικών τηλεπικοινωνιών στη Florida, για ψευδώνυμό του ως hacker. Παρακολουθούσε με ενδιαφέρον τα τηλεοπτικά προγράμματα, που η εταιρία Home Box εξέπεμπε μέσω του δορυφόρου Galaxy 1. Οπου ένα ωραίο πρωινό, η εταιρία αποφάσισε να κωδικοποιήσει το σήμα της και να χρεώνει τους θεατές της 15 δολάρια το μήνα ως συνδρομή. Βέβαια, το ποσό δεν ήταν μεγάλο, αλλά τον MacDougall απασχόλησε η ηθική πλευρά του ζητήματος. Στις 27 Απριλίου 1986, παρέκαμψε το δορυφορικό σήμα του Galaxy 1 και εμφάνισε μια κάρτα με το μήνυμα "Καλυσπέρα σας από τον Καπετάν Μεσονύχτη! Δεκαπέντε δολάρια συνδρομή το μίνα; Δε σφάξανε!". Σχεδόν αμέσως, οι ομοσπονδιακές αλλά και οι στρατιωτικές αρχές, θορυβημένες από την ενέργεια αυτή του άγνωστου "καπετάνιου" διέταξαν τη διεξαγωγή άμεσης έρευνας προς εξεύρεσή του. Εψαχναν για κάποιον που να διαθέτει ένα δορυφορικό κάτοπτρο με διάμετρο τουλάχιστον εφτά μέτρα, εξοπλισμό δορυφορικής εκπομπής και... με πρόβλημα στην ορθογραφία!

Επειτα από προσαγωγές υπόπτων και προκειμένου να μην καταδικαστούν αθώοι άνθρωποι, ο MacDougall παραδόθηκε στις αρχές. Ο πρωτότυπος αυτός τρόπος διαμαρτυρίας του στοίχισε πέντε χιλιάδες δολάρια πρόστιμο και ένα χρόνο φυλακή. Ας το σκεφτούν καλά όποιοι επίδοξοι από εσάς σκοπεύουν να κάνουν το ίδιο στο Eurosport...

ΤΟ... ΜΕΓΑΛΟ ΜΥΣΤΙΚΟ

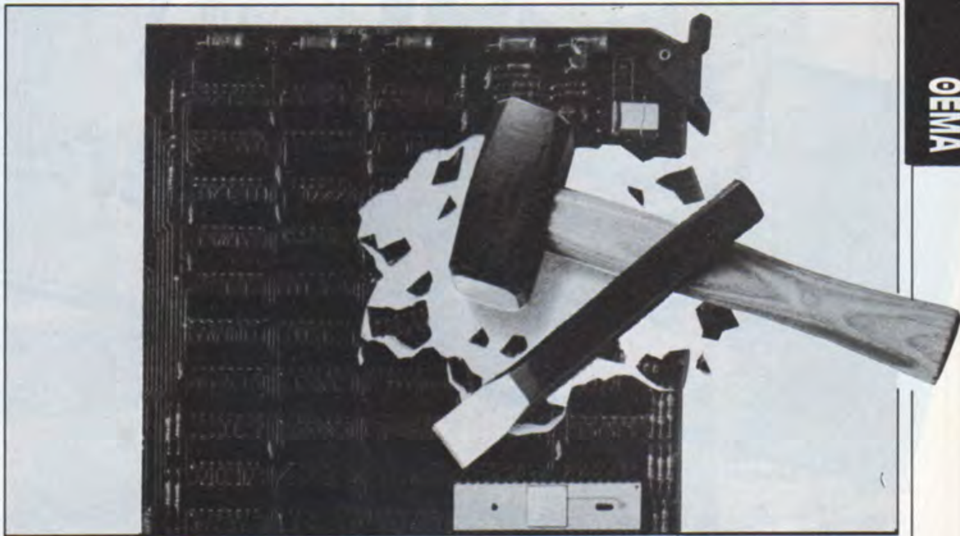
Οι περισσότεροι συνδρομητές του Radio Shack Bulletin Board της Νέας Υόρκης δεν μπορούσαν να καταλάβουν τι σήμαινε εκείνο το περίεργο μήνυμα που εμφανίστηκε στις οθόνες τους ένα πρωινό του Μαρτίου το 1987: "Το μυστικό διέρρευσε, ο σύζυγός της ξέρει τα πάντα. Φύγε από την πόλη αμέσως, είναι οπλισμένος και έρχεται να σε βρει". Ομως, ένα σημαντικό ποσοστό των αρρένων συνδρομητών ένιωσε κάτι παραπάνω από απλή αμηχανία. Πεπεισμένοι πως μόνο οι πιο στενοί τους φίλοι θα μπορούσαν να γνωρίζουν τις όποιες "περιπέτειές" τους, πακετάρισαν βιαστικά τις βαλίτσες τους και έφυγαν από την πόλη! Αν περίμεναν μέχρι το άλλο πρωινό, θα έβλεπαν τη συνέχεια του πρώτου μηνύματος να φιγουράρει κοροϊδευτικά στις οθόνες τους: "Γαβ! γαβ! Σε τσάκωσα βρομόσκυλο".

Βλέπουμε λοιπόν ότι μερικοί hackers διαθέτουν και μπόλικο χιούμορ. Ανεξάρτητα όμως από αυτό, προξενήθηκε μεγάλη αναστάτωση σε όσους είχαν "λερωμένη φωλιά"!

MAX HEADROOM

Το καθαρό χιούμορ του προηγούμενου κυρίου φαίνεται πως δεν το διέθετε ο ήρωας της ιστορίας που ακολουθεί. Στο Σικάγο λοιπόν του 1987, έκανε την εμφάνισή του ένας επίδοξος πειρατής των δορυφορικών καναλιών. Απ' ό,τι φαίνεται, αγαπημένη του σειρά ήταν το Max Headroom, διότι εμφανιζόταν στα κανάλια φορώντας παρόμοια μάσκα ενώ ταυτόχρονα διάφορα οπτικά εφέ εμφανίζονταν στο παρασκήνιο. Αγαπημένο του σπορ ήταν να λέει σόκιν ανέκδοτα, καθώς και να εκτελεί αυτό που οι Αμερικανοί θεωρούν πολύ προσβλητικό και το ονομάζουν mooning (ξέρετε τι εννοώ...). Σοκαρισμένες οι αρχές αποφάσισαν να τον εντοπίσουν, προτού να είναι αργά. Ο κύριος αυτός πρέπει να διέθετε άφθονο χρήμα και γνώσεις, διότι ο εξοπλισμός που χρειαζόταν για να παρεμβάλλεται στα video links των σταθμών που κατευθύνονταν από μικροκύματα, ήταν της τάξης των τριάντα χιλιάδων δολαρίων.

Αν και οι αρχές εντόπισαν με ευκολία το μέρος από το οποίο εξέπεμπε, εν τούτοις φαίνεται πως ο Max είχε όλα του τα μηχανήματα μέσα σε ένα φορτηγάκι. Οπότε, άντε να τον πιάσουν. Εκτοτε έχει εμφανιστεί σε όλα τα τοπικά κανάλια, παρουσιάζοντας το αισχρό του σόου. Από την πλευρά της, η αστυνομία τον έχει επικηρύξει με δέκα χιλιάδες δολάρια. Αλλη μια λοιπόν περίπτωση κατάχρησης των ικανοτήτων ενός hacker.



ΠΛΥΣΗ ΕΓΚΕΦΑΛΟΥ

Στο πολυκατάστημα Dixons του Λονδίνου, οι περισσότεροι υπάλληλοι φάνηκαν να ανακουφίζονται, όταν ένα απόγευμα σταμάτησαν να εμφανίζονται στις τηλεοπτικές οθόνες του καταστήματος τα video με τα διαφημιστικά μηνύματα.

Οι κασέτες αυτές προβάλλονταν ξανά και ξανά, προκαλώντας ζαλάδες στους πελάτες και στο προσωπικό. Ο κύριος Hansen, που ήταν υπεύθυνος γι' αυτό το σταμάτημα, δήλωσε στους αστυνομικούς που τον συνέλαβαν ότι το "σκάλισμα" του κεντρικού υπολογιστή του πολυκαταστήματος έγινε για πλάκα. Ομως, αυτή η πλάκα ξέφυγε από τα χέρια του, καθώς το σύστημα τρελάθηκε και πολύτιμα αρχεία παραγελλιών χάθηκαν για πάντα.

Ο Hansen εισέπραξε έξι μήνες στη στενή και κατέβαλε πρόστιμο χιλίων λιρών. Σίγουρα μια πολύ φτηνή πλάκα, δε νομίζετε;

BULLSHIT

Ο Mark Berkowitz είναι ένας τεχνικός που εργάζεται στη NASA. Εχει ένα PC στο σπίτι του για ηλεκτρονικό ταχυδρομείο και διαθέτει επίσης μια μονάδα σύνθεσης φωνής. Ενα συνηθισμένο βραδάκι εργαζόταν στον υπολογιστή του, όταν μια μεταλλική φωνή τον έκανε να αναπηδήσει: "Γεια σου μάγκα! Τι χαμπάρια ρε;". Καθώς κοίταζε το μόνιτορ άναυδος, εμφανίστηκε στην οθόνη το sprite ενός ταύρου, που άρχισε να περπατά νωχελικά. Οταν έφτασε στην άλλη άκρη της οθόνης, άφησε μια γενναία ποσότητα... κουτσουλιάς και εξαφανίστηκε. Κάποιος αμετανόητος φαρσέρ είχε δράσει για άλλη μια φορά, μόνο που είχε χρησιμοποιήσει τη μέθοδο του modem.

ΧΑΟΣ

Η χειρότερη περίπτωση hacking θυμίζει πολύ αυτά που συνέβησαν στην ταινία "Παιχνίδια πολέμου". Μια ομάδα Γερμανών από το Chaos Computer Club του Αμβούργου αποφάσισε πως οι υπολογιστές είναι επικίνδυνο όπλο στα χέρια των πολιτικών και του στρατού. Ετσι, μπήκαν στο σύστημα υπολογιστών της NASA και τα έκαναν κυριολεκτικά άνω κάτω. Αφησαν πίσω τους ιούς σε 135 υπολογιστές του συστήματος που έσπειραν την καταστροφή όχι μόνο στην Αμερική, αλλά και σε άλλα δίκτυα της Αγγλίας, Γαλλίας, Ελβετίας και Ιαπωνίας. Ευτυχώς οι ιοί εξοντώθηκαν, προτού καταστρέψουν παντελώς τα πολύτιμα αρχεία της NASA.

Οι πιτσιρικάδες του Chaos Club έμαθαν σίγουρα ένα καλό μάθημα, όταν κατασχέθηκαν όλα τους τα μηχανήματα και πλήρωσαν υψηλά πρόστιμα.

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Ολα λοιπόν δείχνουν ότι το πάθος του ανθρώπου να ξεπερνά τα εμπόδια που συναντά μπροστά του είναι πολύ έντονο και δύσκολα αμβλύνεται. Πρέπει όμως ως hacker να γνωρίζει πού θα πρέπει να σταματήσει, προτού δημιουργήσει μικρά - έστω - προβλήματα σε άλλους χρήστες. Από καλούς hackers ξεπήδησαν πολλές φορές άριστοι προγραμματιστές, με πρωτοποριακές ιδέες. Συχνότερα όμως προξενήθηκαν ανεπανόρθωτες ζημιές με δυσάρεστα επακόλουθα και για τους ίδιους. Δυστυχώς εδώ δεν ισχύει το ρητό των αρχαίων Σπαρτιατών "Κάνε το, αρκεί να μη σε πιάσουν". Σε κάτι τέτοια θέματα απαιτείται σύνεση, ηθική και... αρκετά χρήματα, για να πληρώσετε τον τηλεφωνικό σας λογαριασμό!

OMNI SHOP
The Game Machine



● ΤΩΡΑ! Το νέο Amstrad 6128 plus και με κάθε αγορά δώρο 3 original games.



● Τα καλύτερα περιφερειακά στις καλύτερες τιμές.



● Η αχτύπητη Amiga και μαζί της δώρο ένα ρολόι-calculator.



● Τα top computer games για τους top users.

Οι προσφορές ισχύουν όσο υπάρχει stock.

SUPREMACY

σημαίνει κυριαρχία, υπεροχή!

Η αλαζονεία της ολοκληρωτικής επικράτησης, η ανελέητη μάχη για κυριαρχία σε τέσσερα νεοσύστατα πλανητικά συστήματα, η αδιαλλαξία της εξουσίας, οι συντονισμένες επεκτατικές επιχειρήσεις, η εγκεφαλική αναμέτρηση των ικανότατων κυβερνητών είναι μερικά από τα χαρακτηριστικά του υποβλητικού strategic game της Virgin.

Στο Supremacy παίρνετε το ρόλο ενός κυβερνήτη που πρέπει να επιβάλλει την κυριαρχία του σε τέσσερα πλανητικά συστήματα. Η επικράτηση θα είναι στρατιωτική, αλλά και οικονομική, και για να τα καταφέρετε πρέπει να διαχειριστείτε σωστά τις πλουτοπαραγωγικές πηγές, να κυβερνήσετε συνετά το λαό σας, να φανείτε διορατικός αντιμετωπίζοντας καταστάσεις πριν αυτές εξελιχθούν επικίνδυνα και φυσικά να κάνετε τις κατάλληλες πολεμικές προετοιμασίες και να χειριστείτε έξυπνα τις εκστρατείες σας. Πρόκειται για ένα παιχνίδι στο οποίο θα χρειαστεί να κάνετε πολλά πράγματα συγχρόνως και να διαχειρίζεστε ποικίλες πληροφορίες ταυτόχρονα στο μυαλό σας. Με δυο λόγια ένα one man's show!

ΤΟ ΣΚΗΝΙΚΟ ΤΗΣ ΥΠΟΘΕΣΗΣ

Δεν είναι πολύς καιρός που οι αστροφυσικοί επιστήμονες του γαλαξία Epsilon τελείωσαν τις έρευνές τους για ένα νέο σύστημα πλοήγησης των διαγαλαξιακών αστροσκαφών, το οποίο θα επιτρέ-



Η κεντρική οθόνη από όπου συντονίζετε τις ενέργειές σας. Στο πάνω δεξί μέρος απεικονίζεται ο τύπος του πλανήτη, ηφαιστειογενής, τροπικός, έρημος. Ο κάθε τύπος ευνοεί διαφορετικές λειτουργίες και πρέπει να τους αξιοποιείτε κατάλληλα για να μεγιστοποιήσετε την απόδοση των μηχανημάτων σας.



Σε πανοραμική άποψη φαίνεται το αστροσκάφος που εγγυάται την ασφάλεια των αποικιών σας.

PIXEL HIT 90%

πει στα σκάφη να καλύπτουν μεγάλες αποστάσεις σε μικρότερο χρόνο - σύμφωνα με τις χρονικές μονάδες του Epsilon - ταξιδεύοντας μέσω νέων διαστάσεων κρυμμένων σε μια διαφορετική πραγματικότητα.

Ομως, η νέα θεώρηση του διαστήματος οδήγησε στην ανακάλυψη τεσσάρων νέων πλανητικών συστημάτων που φαίνεται να είναι ο χώρος που σας χωρίζει από άγνωστους πολιτισμούς που βρίσκονται στην άλλη άκρη των πλανητικών συστημάτων.

Επί τη ευκαιρία, να σας ενημερώσουμε για τον πρωταγωνιστικό ρόλο που θα παίξετε σε αυτό το σενάριο επιστημονικής φαντασίας. Είστε ο τελευταίος απόγονος της δυναστείας του Mark που εδώ και αιώνες έχει επιφορτιστεί με την ευθύνη της διακυβέρνησης του γαλαξία Epsilon... Ενας πρωτόγνωρος, λοιπόν, κίνδυνος εμφανίστηκε ξαφνικά για να διακόψει την ειρήνη και να σας υπενθυμίσει πως ο έλεγχος ενός ολόκληρου γαλαξία δεν είναι εύκολη υπόθεση. Θέλοντας να διαπιστώσετε την αποτελεσματικότητα της ανακάλυψης των νέων διαστάσεων στα διαπλανητικά ταξίδια αποφασίσατε να επισκεφθείτε το νέο διάστημα, να εξερευνήσετε τα άγνωστα πλανητικά συστήματα, ξεκινώντας από τον πλανήτη Starbase, μέσω του οποίου αποκτάτε πρόσβαση στους υπόλοιπους πλανήτες. Με μεγάλη σας έκπληξη ανακαλύψατε ότι ο αριθμός των πλανητών έχει αυξηθεί κατά έναν σε κάθε πλανητικό σύστημα· σαν κάποιος άλλος από κάπου αλλού να έχει κάνει την ίδια ανακάλυψη με σας και να θέλει να εκμεταλλευτεί το νέο ζωτικό χώρο.

Οι κατασκοπικές σας υπηρεσίες γρήγορα πληροφορήθηκαν πώς έχει διαμορφωθεί το status των μεγάλων δυνάμεων στον ευρύτερο διαγαλαξιακό χώρο· οι νέοι σας αντίπαλοι ονομάζονται Wotok, Smine, Krart και Rorn και είναι οι κυβερνήτες τεσσάρων πολιτισμών οργανωμένων κάτω από ένα δικτατορικό σύστημα διακυβέρνησης. Οι πολιτισμοί αυτοί κάνουν σαφείς τις επεκτατικές τους προθέσεις εγκαθιστώντας βάσεις στα πλανητικά συστήματα με τα ονόματα Hitotsou, Futatsou, Mittsou και Yotsou. Η απόλυτη κυριαρχία σας μπορεί σύντομα να τεθεί υπό αμφισβήτηση από τους ξένους κυβερνήτες, οι οποίοι μπορεί να χρησιμοποιήσουν τους ενδιάμεσους πλανήτες για να εγκαταστήσουν τον εξοπλισμό τους, πριν επιτεθούν στον Epsilon διαμέσου της μόνιμα ευάλωτης διόδου του πλανήτη Starbase. Μια απαισιόδοξη προοπτική αλλά και εξαιρετικά ανησυχητική. Το μέλλον θα δείξει.

Ωστόσο, εσείς πρέπει να λάβετε τα μέτρα σας για να διατηρήσετε την ασφάλεια της αυτοκρατορίας που με τόσο κόπο έχει συσταθεί. Μια πρώτη σκέψη ήταν να καταστρέψετε τη Starbase προκειμένου να γκρεμίσετε μια για πάντα την αερογέφυρα με τον Epsilon, αλλά γρήγορα συνειδοποιήσατε πως η ιδέα αυτή ήταν περισσότερο αποτέλεσμα πανικού παρά ώριμης σκέψης. Γιατί από τη μια μεριά τα νέα πλανητικά συστήματα προσφέρουν μια ενδιαφέρουσα πλουτοπαραγωγική πηγή για εκμετάλλευση από τον Epsilon και θα ήταν κρίμα να την αφήσετε αμαχητί στις αρπακτικές διαθέσεις των αντιπάλων και από την άλλη δεν είστε σίγουροι ότι αν καταστρέψετε τη Starbase θα εμποδίσετε τους εχθρούς να εισβάλουν στο γαλαξία σας· τώρα που γνωρίζουν την



Government Screen
Η οθόνη μέσα από την οποία ασκείτε τα κυβερνητικά σας καθήκοντα.



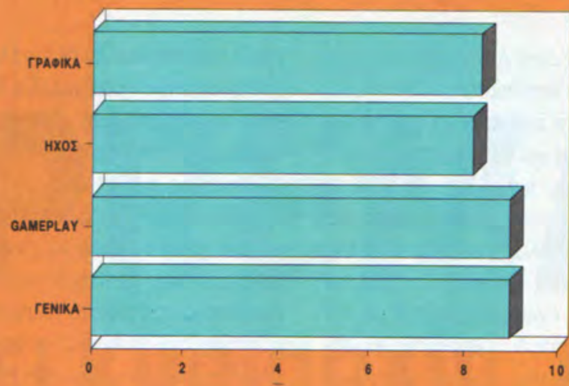
Η επιφάνεια ενός πλανήτη και τα μηχανήματα που έχουν εγκατασταθεί στην επιφάνειά του.

• του Ξ. Αδαμαντίδη

ύπαρξή σας μπορεί να επιδιώξουν με άλλο τρόπο να περάσουν στη διάστασή σας.

Εξάλλου, η εγκατάλειψη της Starbase θα είναι μια ένδειξη υποχώρησης και αδυναμίας τόσο προς τους εχθρούς όσο και προς τους κατοίκους του Epsilon, οι οποίοι μπορεί να εκλάβουν αυτή την ενέργειά σας σαν σημάδι ότι χάσατε τις διοικητικές σας δυνατότητες. Μια επανάσταση εκ των έσω πιθανότατα να έχει πιο δραματική εξέλιξη από την αντιμετώπιση των εισβολέων.

Ετσι, μετά από ώριμη σκέψη διαπιστώσατε ότι η μόνη λύση είναι να επιτεθείτε στις βάσεις των αντιπάλων, να κάνετε δηλαδή αυτό που είστε σχεδόν σίγουροι ότι θα σας κάνουν εκείνοι, μόνο που θα το κάνετε πρώτοι. Ομως, δεν νιώθετε έτοιμοι για κάτι τέτοιο. Ο εξοπλισμός σας χρειάζεται ανανέωση, ενώ χρειάζεστε και χρόνο να εκτιμήσετε το ετοιμοπόλεμο του εχθρού. Ετσι, μια προσωρινή συμφωνία ειρήνης είναι απαραίτητη για τους κατασκόπους σας, ώστε να βρουν το χρόνο να εξασφαλίσουν τις απαραίτητες πληροφορίες.



Τα γραφικά του Supremacy είναι σε γενικές γραμμές αρκετά καλά. Οι απαιτήσεις άλλωστε της υπόθεσης και του τρόπου χειρισμού του παιχνιδιού περιορίζονται στα χρώματα και στην ανάλυση των οθονών με ελάχιστες animated σκηνές.

ΓΡΑΦΙΚΑ 84%

Το ικανοποιητικό μουσικό θέμα της εισαγωγής, τα πειστικά εφέ και τα μεγάλα διαστήματα απόλυτης... σιωπής συνθέτουν τη γενική ηχητική εντύπωση του Supremacy.

ΗΧΟΣ 82%

Το παιχνίδι είναι εθιστικό και αυτό οφείλεται στον έξυπνο τρόπο της συμμετοχής και συνεχούς παρέμβασης στην εξέλιξη της υπόθεσης από τον παίκτη. Το Supremacy, όπως τα περισσότερα strategic games, δεν είναι... μονόδρομος όπως τα adventure games, και ορισμένα από τα roleplaying.

GAMEPLAY 90%

Συνοπτικά, το Supremacy είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής με μεγάλη ποικιλία στη δράση που απορροφά όλη την προσοχή του παίκτη.

ΓΕΝΙΚΑ 90%



Οι προμήθειες του πλανήτη σε τρόφιμα έχουν λιγοστέψει επικίνδυνα. Βιαστείτε να στείλετε στον πλανήτη κάποιον Horticultural Station ή τρόφιμα από κάπου αλλού αν δεν θέλετε να λιμοκτονήσουν οι κάτοικοι.

Ο ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ο αντικειμενικός σας σκοπός στο καθένα από τα πλανητικά συστήματα είναι να φτάσετε στη βάση του εχθού και να νικήσετε τις εκεί εγκατεστημένες δυνάμεις του. Το πρώτο πλανητικό σύστημα προσφέρεται σαν ένα επίπεδο αρκετά εύκολο για να πάρετε τον αέρα του παιχνιδιού και να μην απογοητευτείτε από το μάλλον πολύπλοκο χειρισμό του. Πραγματικά ο χειρισμός του παιχνιδιού θα σας φανεί πιο εύκολος στο δεύτερο πλανητικό σύστημα, παρόλο που η δυσκολία αυξάνεται γεωμετρικά. Ομως, για το χειρισμό του παιχνιδιού θα μας δοθεί η ευκαιρία να μιλήσουμε στη συνέχεια.

Το παιχνίδι δεν υποχρεώνει να παίξετε τα πλανητικά συτήματα με τη σειρά τους· μπορείτε να αρχίσετε απ' όποιο θέλετε. Ομως, είναι καλύτερο, θα έλεγα και απαραίτητο, να πάρετε τα πλανητικά συστήματα με τη σειρά για να προσαμοστείτε σταδιακά στην αυξανόμενη δυσκολία τους. Δεν υπάρχει χρονικός περιορισμός για το πότε θα τελειώσετε ένα πλανητικό σύστημα· μπορείτε να ετοιμαστείτε πυρετωδώς για μια γρήγορη επίθεση ή να επεκταθείτε σταδιακά σε όλους τους πλανήτες. Ο γαλαξίας Epsilon θα σας παρέχει πρόθυμα όποιου είδους τεχνολογική υποστήριξη επιθυμείτε, αρκεί βέβαια να μπορείτε να πληρώσετε· και είναι εδώ το σημείο όπου κρύβεται το μυστικό του παιχνιδιού στο να φροντίζετε δηλαδή να διατηρείτε σε υψηλά επίπεδα την οικονομική σας κατάσταση για να ξεπερνάτε πολλών ειδών δυσκολίες στη διάρκεια του παιχνιδιού και να μπορείτε ανά πάσα ώρα και στιγμή να πάρετε τα μέτρα που θέλετε χωρίς να ψάχνετε για ...μετρητά και να χάνετε πολύτιμο χρόνο για να τα βρείτε.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ SUPREMACY

Για να δούμε τώρα πώς φτάνει κανείς στο σημείο να επιτεθεί στην εχθρική βάση, να αποκτήσει οικονομική αυτοδυναμία, να κυβερνήσει τους πλανήτες του.

Η κεντρική οθόνη του παιχνιδιού αποτελείται από το χάρτη του πλανητικού συστήματος, από ένα monitor που σας πληροφορεί για τα γεγονότα που λαμβάνουν χώρα στο πλανητικό σύστημα και από 18 click icons που ενεργοποιούνται με το ποντίκι. Δεξιά από το χάρτη βρίσκονται δυό βελάκια με τα οποία αλλάζετε τον πλανήτη που ελέγχετε από την κεντρική και τις επιμέρους οθόνες, αριστερά δύο icons που η μία περνάει αμέσως στη Starbase χωρίς να χρειάζετε να περάσετε από όλους τους πλανήτες κάνοντας click στα βελάκια, και η άλλη που δίνει πληροφορίες

Οι σκληρές μέρες του πολέμου πλησιάζουν ... και καθιστούν αναγκαία την επιστράτευση, την εκπαίδευση και τον εξοπλισμό των κατοίκων της Starbase.





Η μάχη εξελίσσεται αμφίρροπη˙ ίσως πρέπει να στείλετε κάποιες ενισχύσεις για να κατορθώσετε να καταλάβετε τον πλανήτη.

για τον πλανήτη που σημειώνετε στο χάρτη. Κάτω από το χάρτη είναι οι 10 click icons που οδηγούν στις επιμέρους οθόνες απ' όπου ουσιαστικά παίζεται το παιχνίδι˙ επιστρέφετε στην κυρίως οθόνη απλά πατώντας το right mouse button όπου κι αν βρίσκεστε.

Η πρώτη από τις επιμέρους οθόνες είναι η government screen, η οθόνη απ' όπου αντλείτε πληροφορίες για την ευημερία του επιλεγμένου πλανήτη. Βλέπετε τα credits, την οικονομική κατάσταση δηλαδή, την επάρκεια τροφίμων, τα καύσιμα, την ενέργεια και την ποσότητα των εξορυγμένων μεταλλευμάτων, τον πληθυσμό των κατοίκων του πλανήτη, το ρυθμό πολλαλασιασμού τους, το ηθικό τους και το ποσοστό φορολογίας που τους επιβάλλεται. Τα credits, τα μεταλλεύματα και η ενέργεια χρησιμεύουν ως μέσο συναλλαγής (η ενέργεια χρησιμεύει και στη λειτουργία των μηχανημάτων όπως θα δούμε πιο κάτω), τα τρόφιμα για την επιβίωση των κατοίκων του κάθε πλανήτη και τα καύσιμα για την κίνηση των αστροσκαφών. Με τα βελάκια που βρίσκονται δίπλα από το ποσοστό της φορολογίας αυξομειώνετε τη φορολογία. Καθώς η φορολογική επιβάρυνση επηρεάζει άμεσα το ηθικό και το ρυθμό πολλαπλασιασμού των κατοίκων, πρέπει να μην την κρατάτε για πολύ καιρό υψηλή˙ με τη σωστή αυξομείωση των φόρων μπορείτε να πάρετε πολλά credits από κάθε πλανήτη χωρίς να εξουθενώνετε τον πληθυσμό. Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχουν icons που σας πληροφορούν για τις εγκαταστάσεις σας στην επιφάνεια του πλανήτη, για τα σκάφη που είναι σε τροχιά γύρω από αυτόν και για τα σκάφη που βρίσκονται στο σταθμό εκτόξευσης. Επίσης υπάρχει ένας κατάλογος των πλανητών που βρίσκονται στην κατοχή σας και αυτών που βρίσκονται στην κατοχή του εχθρού. Κάνοντας click σε κάποιον πλανήτη στον κατάλογο, περνάτε στην παρουσίαση αυτού του πλανήτη από την government screen χωρίς να χρειάζετε να περάσετε πρώτα από την κεντρική οθόνη. Τέλος, στο πάνω δεξί μέρος υπάρχουν δύο ακόμα icons: η μία συγκεντρώνει όλα τα credits στη Starbase και η άλλη αλλάζει όνομα στον πλανήτη που έχετε επιλέξει. Η δυνατότητα αυτή, που σας δίνεται, είναι αρκετά χρήσιμη γιατι ο αντίπαλος έχει την κακή συνήθεια να δίνει παράξενα ονόματα στους πλανήτες που καταλαμβάνει. Ετσι όταν ανακτήσετε κάποιον πλανήτη, του βάζετε κάποιο όνομα της αρεσκείας σας, καλύτερα μαζί με κάποιον αριθμό για να μπορείτε να τον ξεχωρίζετε εύκολα όταν έχετε πολλούς πλανήτες στην κατοχή σας.

Περνάμε τώρα στη δεύτερη επιμέρους οθόνη, την Buy Screen, όπου γίνονται οι αγοραπωλησίες των αστροσκαφών και του τεχνολογικού εξοπλισμού. Στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζονται τα χαρακτηριστικά και η τιμή αγοράς του αστροσκάφους που εικονίζεται κάθε φορά στο πάνω μέρος της οθόνης. Μπορείτε να δείτε διαδοχικά όλο το διαθέσιμο εξοπλισμό του Epsilon κάνοντας click στα αντίστοιχα βελάκια. Θα αγοράσετε απαραίτητα:

α) Ατμοσφαιρικό Επεξεργαστή (Atmosphare Processor) που, στέλνοντάς τον στους ερημικούς πλανήτες, δημιουργεί κατάλληλες συνθήκες επιβίωσης και προετοιμάζει το έδαφος για να τους εποικίσετε. Ο Ατμοσφαιρικός Επεξεργαστής δεν χρειάζεται πλήρωμα και κινείται με πυρηνική ενέργεια.

β) Σταθμό παραγωγής τροφίμων (Horticultural Station) που παράγει τρόφιμα για τους κατοίκους των πλανητών. Χρειάζεται 175 κατοίκους ως πλήρωμα και μπορεί να ταξιδέψει μεταξύ πλανητών αυτοδύναμα .

γ) Μαχητικά αστροσκάφη για τη μεταφορά στρατιωτών. Θα χρειαστείτε αρκετά από αυτά και το κα-

θένα μπορεί να μεταφέρει μόνο μέχρι τέσσερις στρατιές συγχρόνως.

δ) Μεταγωγικά αστροσκάφη που μπορούν να μεταφέρουν μέχρι 1.850 κατοίκους, 2.250 τόνους τροφίμων ή μεταλλευμάτων και 1.250 τόνους καυσίμων. Μπορείτε να γεμίσετε το σκάφος αυτό με κατοίκους και εφόδια και να το στείλετε στον πλανήτη που μόλις ετοίμασε ο Ατμοσφαιρικός Επεξεργαστής.

ε) Σταθμό εξόρυξης μεταλλευμάτων (Meaning Station) που παράγει τα απαραίτητα για την κίνηση των αστροσκαφών καύσιμα. Χρειάζεται 294 κατοίκους ως πλήρωμα και μπορεί να ταξιδέψει μεταξύ των πλανητών.

στ) Ηλιακή δορυφορική γεννήτρια (Solar Satellite Generator). Πρόκειται για έναν δορυφόρο που, περιστρεφόμενος γύρω από τους πλανήτες, εξασφαλίζει την ενέργεια που χρειάζονται οι σταθμοί παραγωγής τροφίμων και εξόρυξης μεταλλευμάτων για τη λειτουργία τους. Στα πλανητικά συστήματα Mittsu και Yottsu η ενέργεια χρησιμοποιείται ως μέσο συναλλαγής και γι' αυτό θα χρειαστείτε αρκετές τέτοιες γεννήτριες.

Η επόμενη επιμέρους οθόνη είναι η οθόνη πλοήγησης (Navigation Screen). Από εδώ ελέγχετε τις κινήσεις των αστροσκαφών μέσα στο πλανητικό σύστημα. Τέσσερις είναι οι εντολές που μπορείτε να δώσετε στους κυβερνήτες των αστροσκαφών, μέσω των click icons της Navigation Screen:

α) εντολή για εκτόξευση και θέση σε τροχιά

β) εγκατάλειψη της τροχιάς, πορεία προς κάποιο συγκεκριμένο πλανήτη και θέση σε τροχιά γύρω από αυτόν

γ) προσεδάφιση στον πλανήτη και

δ) διακοπή του ταξιδιού και θέση σε τροχιά στον κοντινότερο πλανήτη. Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει ο κατάλογος με όλα τα αστροσκάφη και, κάνοντας click σε κάποιο από αυτά, το παιχνίδι σας ενημερώνει για τη θέση τους π.χ. ότι το Battle Cruiser βρίσκεται σε τροχιά γύρω από τον πλανήτη 4. Οταν θα έχετε κάτω από τον έλεγχό σας πάρα πολλά αστροσκάφη, θα διαπιστώσετε το πόσο χρήσιμη είναι αυτή η option.

Θα περάσουμε τώρα στην οθόνη στρατιωτικής διαχείρισης (Platoon Management). Οταν αρχίζετε το παιχνίδι δεν διαθέτετε καθόλου στρατό καθώς η συμφωνία ειρήνης που είχατε κάνει με τους αντιπάλους προϋπέθετε τη μη σύσταση στρατιωτικών δυνάμεων. Μπορείτε να επανδρώσετε μέχρι και 24 στρατιές με 200 στρατιώτες η καθεμία, διακόπτοντας φυσικά την ειρήνη. Η επιστράτευση των κατοίκων γίνεται κάνοντας click στα βελάκια δίπλα από τον αριθμό των στρατιωτών της κάθε στρατιάς. Η αποτελεσματικότητα της κάθε στρατιάς εξαρτάται από την εκπαίδευση, τον οπλισμό, τις προστατευτικές στολές και την πείρα πολέμου που διαθέτει. Η εκπαίδευση των στρατιωτών αρχίζει από τη στιγμή που τους επιστρατεύετε και χρειάζεται κάποιο χρόνο μέχρις ότου ολοκληρωθεί. Γι' αυτό είναι φρόνιμο να έχετε πάντα κάποιες στρατιές σε ετοιμότητα. Η ποιότητα του οπλισμού και των στολών προστασίας εξαρτάται από τα credits που μπορείτε να διαθέσετε - έχετε επιλογή μεταξύ τεσσάρων στολών και τριών όπλων μέσα από τα παράθυρα της οθόνης αυτής.

Αφού λοιπόν ετοιμάσετε τις στρατιές σας, θα ξεκινήσετε την εκστρατεία σας μέσω της οθόνης Compact Control. Αυτός είναι ο μόνος τρόπος για να πάτε κάποιες στρατιές να υπερασπίσουν τους πλανήτες σας ή να επιτεθούν στους πλανήτες του αντιπάλου. Στην οθόνη εμφανίζονται δύο πλαίσια του χώρου προσεδάφισης και την επιφάνεια του πλανήτη στον οποίο βρίσκεστε. Μπορείτε να μεταφέρετε στρατιές από τα μαχητικά αεροσκάφη που βρίσκονται στο σταθμό προσεδάφισης, στην επιφάνεια του πλανήτη ή και το αντίστροφο. Δηλαδή, μόλις επανδρώσετε κάποιες στρατιές σας μέσω της οθόνης Platoon Management επάνω στην Starbase που - σημειωτέον - είναι ο μόνος πλανήτης απ' όπου μπορείτε να επιστρατεύσετε κατοίκους, περνάτε στην οθόνη Compact Control απ' όπου μεταφέρετε τις στρατιές από την επιφάνεια της Starbase στα αστροσκάφη που βρίσκονται στο σταθμό προσεδάφισης. Μετά περνάτε στην οθόνη πλοήγησης απ' όπου, όπως είπαμε, κατευθύνετε τα σκάφη σας στον πλανήτη που θέλετε. Αφού προσεδαφιστείτε στον πλανήτη, επιλέγετε ξανά την οθόνη Compact Control και αποβιβάζετε τις στρατιές στην επιφάνεια του πλανήτη. Αν ο πλανήτης είναι εχθρικός, η μάχη θα αρχίσει αμέσως και μπορείτε να παρακολουθήσετε την έκβασή της από τους αριθμούς που αντιπροσωπεύουν τόσο τις δικές σας δυνάμεις όσο και του αντιπάλου σας. Αν βέβαια ο πλανήτης είναι δικός σας, οι στρατιές θα μείνουν εκεί περιμένοντας την επίθεση του εχθρού.

Αλλη επιμέρους οθόνη είναι αυτή της διαχείρισης του σταθμού προσεδάφισης (Cargo Bay). Κάθε αστροσκάφος, όταν αγοράζεται από την (Buy Screen) ή όταν προσεδαφίζεται μετά από κάποιο πλανητικό ταξίδι, βρίσκεται στο σταθμό προσεδάφισης. Εκεί μπορείτε να το εφοδιάσετε με καύσιμα, να το επανδρώσετε με πλήρωμα, να φορτώσετε τρόφιμα, μεταλλεύματα ή ενέργεια. Στο δεξί τμήμα της οθόνης υπάρχει ένας αναλυτικός πίνακας που απεικονίζει γραφικά την επάρκεια του πλανήτη δηλ. τι επάρκεια έχετε σε τρόφιμα, μεταλλεύματα, καύσιμα και ενέργεια. Οταν φορτώνετε σε κάποιο σκάφος, π.χ. τρόφιμα, ελαττώνεται ο δείκτης τροφίμων του πλανήτη και αυξάνεται ο αντίστοιχος του σκάφους. Να θυμάστε να περνάτε από την Cargo Bay κάθε φορά που αγοράζετε κάποιο καινούριο αστροσκάφος, γιατί χωρίς πλήρωμα και καύσιμα ασφαλώς δεν πάει πουθενά!

Εκτός από το σταθμό προσεδάφισης που έχει χώρο μέχρι και για τρία σκάφη, ο κάθε πλανήτης έχει χώρο στην επιφάνειά του για έξι σκάφη ακόμα. Η οθόνη διαχείρισης επιφάνειας του πλανήτη σας (Planet Surfase Screen) επιτρέπει να μετακινείτε τα αστροσκάφη από τις έξι πλατφόρμες της επιφάνειας στο σταθμό προσεδάφισης και το αντίστροφο. Οι πλατφόρμες αυτές προορίζονται για την εγκατάσταση των σταθμών παραγωγής τροφίμων και εξόρυξης μεταλλευμάτων. Πάνω από κάθε πλατφόρμα υπάρχει ένας διακόπτης on/off που ενεργοποιείται κάθε φορά που εγκαθιστάτε ένα νέο σταθμό ή όταν το πλανητικό σύστημα προσβάλλεται από ηλεκτρομαγνητικό κυκλώνα οπότε και διακόπτεται η λειτουργία των σταθμών.

Η κυρίως οθόνη, εκτός από τις icons που οδηγούν στις επιμέρους οθόνες, έχει και μερικές άλλες που κάνουν pause, load, save, sound off στο παιχνίδι, ενώ τέλος υπάρχει και μία άλλη με την οποία απευθύνεστε στις κατασκοπικές σας υπηρεσίες για να συλλέξετε πολύτιμες πληροφορίες για τη στρατιωτική και οικονομική κατάσταση κάποιου πλανήτη πριν επιτεθείτε !

ΝΑ ΕΧΕΤΕ ΥΠΟΨΗ ΣΑΣ ΠΡΙΝ ΞΕΚΙΝΗΣΕΤΕ ΤΟ SUPREMACY

Οπως θα αντιληφθήκατε, το να τελειώσετε το παιχνίδι είναι κάθε άλλο παρά εύκολη υπόθεση. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα χρειαστεί να πάρετε διάφορες αποφάσεις που μπορεί να είναι σωστές, αλλά ίσως όχι οι σωστότερες. Πραγματικά ορισμένοι χειρισμοί είναι πιο αποτελεσματικοί όταν γίνουν με κάποιο συγκεκριμένο τρόπο την κατάλληλη στιγμή, γεγονός που θα συνειδητοποιήσετε παίζοντας. Γι' αυτό είναι χρήσιμο να σώζετε κάθε τόσο τη θέση σας για να έχετε την ευκαιρία να πειραματιστείτε με περισσότερους εναλλακτικούς χειρισμούς από το ίδιο σημείο.

■

PIXEL Software Boutique

• Τώρα μπορείτε κι εσείς να αποκτήσετε μερικά από τα παιχνίδια των ονείρων σας, χωρίς να βγείτε καν απ' το σπίτι σας.

• Κάθε μήνα στις σελίδες αυτές θα βρίσκετε μερικά από τα καλύτερα computer games, τα οποία μπορείτε να παραγγείλετε

• Πώς;
Απλά συμπληρώστε το κουπόνι και στείλτε το στη διεύθυνση:

ΠΡΟΣ ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΑΕΒΕ
(PIXEL SOFTWARE BOUTIQUE)
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

GAMES

ΤΩΡΑ

ΚΑΙ ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΕΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΣΤΟ 9217428, εσωτ. 242

ΚΑΙ Η ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ !!!

ΚΑΙ ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΕΝΑΣ SUPER PIXELOΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ 5 ΤΥΧΕΡΟΙ ΘΑ ΚΕΡΔΙΣΟΥΝ ΑΠΟ ΜΙΑ PIXELOTΣΑΝΤΑ ΑΞΙΑΣ 7.000 ΔΡΧ. ΣΤΗΝ ΚΛΗΡΩΣΗ ΠΑΙΡΝΟΥΝ ΜΕΡΟΣ ΟΣΟΙ ΕΧΟΥΝ ΠΑΡΑΓΓΕΙΛΕΙ ΕΣΤΩ ΚΑΙ ΕΝΑ ΜΟΝΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Οι πέντε Pixelοτυχεροί που κερδίζουν από μία φόρμα είναι:
ΤΣΑΦΟΡΟΣ ΝΙΚΟΣ, Ευξ. Πόντου 176, **ΚΕΣΤΕΡΤΖΗΣ ΒΑΣΙΛΗΣ**, Αθηνών 130, Κόρινθος, **ΖΑΧΑΡΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ**, Πεύκων 145, **ΓΡΗΓΟΡΑΚΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ,** 25ης Μαρτίου 12, **ΑΛΕΞΟΠΟΥΛΟΣ ΒΑΣΙΛΗΣ**, Κρίνων 47Α
Παρακαλούνται να επικοινωνήσουν με το τηλέφωνο της Pixel Boutique

ΓΙΑ ΑΓΟΡΕΣ 5 ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΚΑΙ ΑΝΩ ΠΑΡΤΕ ΔΩΡΟ ΤΟ **SUPER JOYSTICK** ΤΟΥ **PIXEL**, ΑΞΙΑΣ **2.500** ΔΡΧ.

Arcade I

Μια συλλογή που θα σας καθηλώσει.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 3,5 PCP	C301	5000	4500
Δισκέτα 5 1/4 PC	PC̈504	5000	4500

Arcade II

Αν το arcade I σας άρεσε το arcade II θα σας ξετρελάνει.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 3,5 PC	PC302	5000	4500
Δισκέτα 5 1/4 PC	PC505	5000	4500

Enlightenment DZUIO II

Προσοχή!! θ' αντιμετωπίσετε κάτι παραπάνω από το πραγματικό

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amstrad	AD027	2800	2550

Gold of Realm

Ενα παιχνίδι που σας μεταφέρει στην εποχή των ιπποτών.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD512	3150	2850

Final whistle

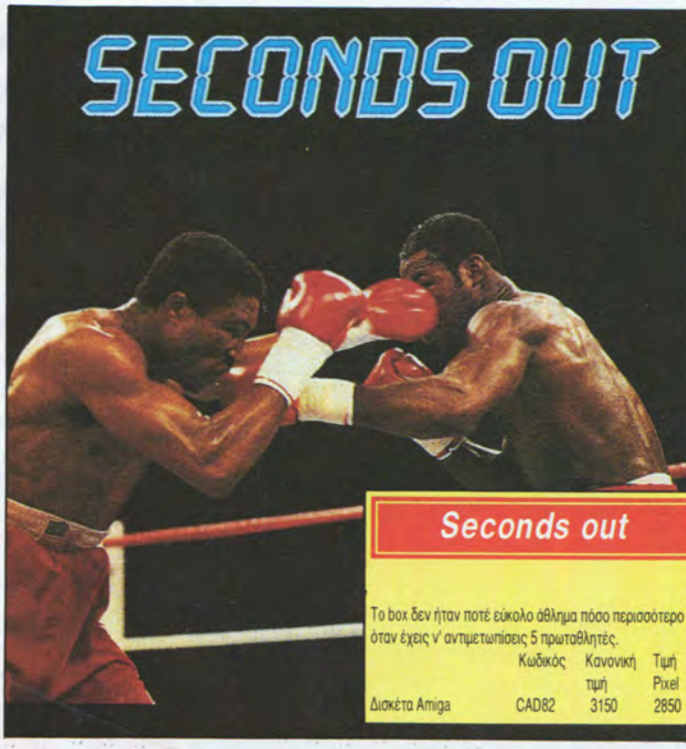
Ο τελικός τώρα αρχίζει...

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD11	5850	5250

Legend of Faerghail

Ενα φοβερό παιχνίδι με παραμυθένια εξέλιξη.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD011	9100	8200
Δισκέτα Atari ST	ST11	9100	8200



Seconds out

Το box δεν ήταν ποτέ εύκολο άθλημα πόσο περισσότερο όταν έχεις ν' αντιμετωπίσεις 5 πρωταθλητές.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD82	3150	2850

Maze adventures

4 παιχνίδια το ένα πιο καλό από το άλλο.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 3,5 PC	PC312	5000	4500

Strategy games

5 παιχνίδια στρατηγικής που θα σας συναρπάσουν.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4 PC	PC531	5000	4500
Δισκέτα 3,5 PC	PC331	5000	4500

Sinbad

Μια αναζήτηση στην Περσία της εποχής των Χαλίφιδων.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4 PC	PC515	4500	4050

Backgammon

Και τώρα ώρα για τάβλι!!!

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 3,5 PC	PC341	3900	3500

Movie

Μη χάσετε την τρισδιάστατη αυτή ταινία. Μιλάει μόνη της.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amstrad	AD025	2800	2550

Eye of horus

Μέσα στους ατέλειωτους λαβύρινθους των πυραμίδων τα πάντα μπορούν να συμβούν.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD024	3550	3200

Junior Pac-Man

Αν το Pac-Man σας άρεσε, το Junior Pac-Man θα σας ξετρελάνει.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4	P525	4500	4050

Space ace

Μια φοβερή διαστημική συλλογή από 7 παιχνίδια.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα Amstrad	AC1	2500	2250

Jungle hunt

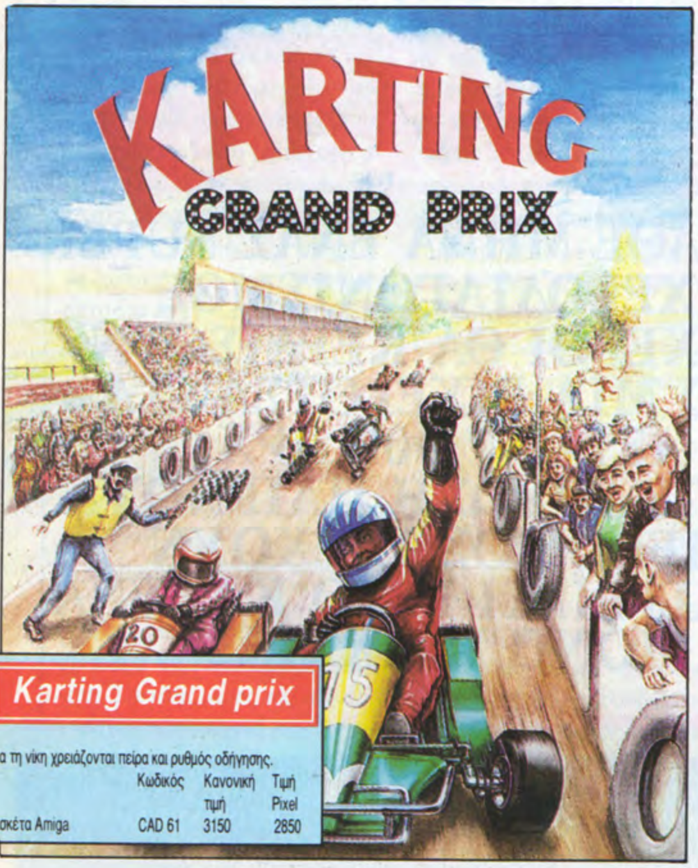
Ενα παιχνίδι από τους δημιουργούς του Pac-Man.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4	PC591	3900	3500

Toobin

Ενα coin-op hit που θα σας αφήσει άφωνους.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα spectrum	SC72	1850	1650



Karting Grand prix

Για τη νίκη χρειάζονται πείρα και ρυθμός οδήγησης.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD 61	3150	2850

Coinop hits

Μια συλλογή που δεν πρέπει να λείπει από τη δικιά σας συλλογή!

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα Amstrad	AC3	2950	2650
Κασέτα Spectrum	SC1	2950	2650

Captain America

Ο Super ήρωας σε φοβερές περιπέτειες. Αρπάξτε το joystick και βοηθήστε τον!!

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα Amstrad	AC2	1800	1600

Spherical

Μαγεία και λογική; Το παιχνίδι των αντιθέσεων.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amstrad	AD4	3000	2700
Κασέτα Commodore	CC1	1850	1650

Prospector

Ενα παιχνίδι που χρειάζεται επιδεξιότητα και σκέψη

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD 42	3550	3200

Club casino

Προσοχή, τα χρήματα στο casino τελειώνουν εύκολα!!

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4	PC591	3900	3500
Δισκέτα 3,5	PC391	3900	3500

Espionace

Θα μπορέσετε να οδηγήσετε τους 12 πράκτορές σας στον τελικό τους στόχο;

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα Amstrad	AC4	1800	1600

Challenge of Gobot

Πρέπει να εμποδίζετε το πνεύμα του κακού να καταστρέψει τους φίλους σας στον πλανήτη MOBEIUS, αν όχι...

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amstrad	AD01	3000	2700

Fernandez must die

Ο τίτλος λέει πολλά, αλλά μέσα στις ζούγκλες της κεντρικής Αμερικής αυτό δεν είναι καθόλου εύκολο.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα Spectrum	SC002	1850	1650

Evening star

Στις 8/9/1962 το evening star αποσύρθηκε, ήταν το πιο δυνατό τρένο της εποχής του, η επιστροφή του θα είναι φοβερή...

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα Amstrad	AC07	1800	1600

E-motion

Ενα παιχνίδι στρατηγικής εξυπνάδας και γρήγορων αντανακλαστικών.

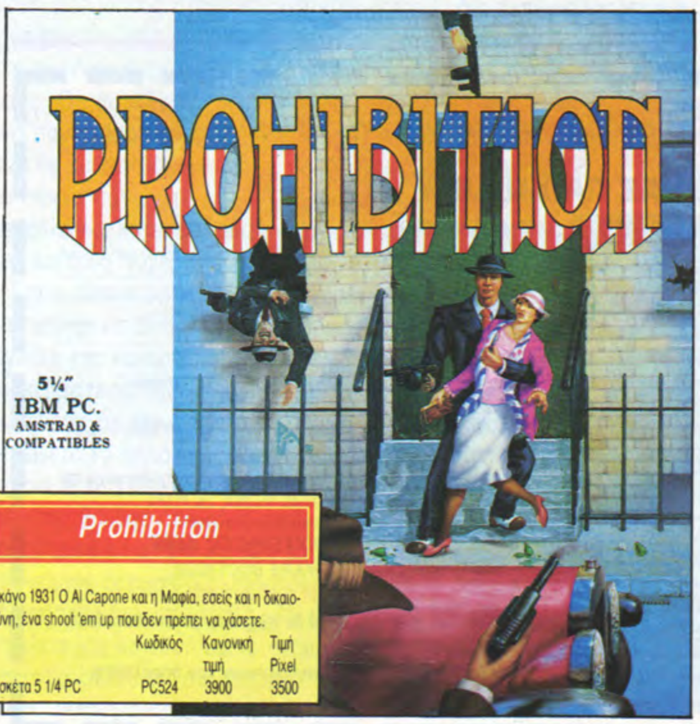
	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασετα commodore	CC41	2200	1950



Mystery of the mummy

Ενα adventure που για να λύσετε πρέπει να ψάξετε σε 186 διαφορετικά μέρη!!

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4 PC	PC501	4500	4050



Prohibition

Σικάγο 1931 Ο Al Capone και η Μαφία, εσείς και η δικαιοσύνη, ένα shoot 'em up που δεν πρέπει να χάσετε.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4 PC	PC524	3900	3500

JOYSTICK PIXEL



Και τώρα παραγγείλετε το φοβερό **Joystick** της **Pixel Software Boutique** κατάλληλο για όλα τα home computers.

Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
joystick JT1	2.500	2.200

ΚΑΙ PIXELO ΕΥΚΑΙΡΙΕΣ

AMSTRAD ΔΙΣΚΕΤΑ

Cybernoid
Hard drivin
Licence to kill
Tiger road
Mata Hari
Operation wolf

ΤΙΜΗ 2.100 δρχ. το ένα

ATARI ST

Operation thunderbolt
Batman
Snoopy
Rainbow islands

ΤΙΜΗ 2.100 δρχ. το ένα

SPECTRUM ΚΑΣΕΤΑ

Rambo III
The deep
Chase HQ
Pacmania
New zealand story

ΤΙΜΗ 1.400 δρχ. το ένα

AMSTRAD ΚΑΣΕΤΑ

4x4
Hot road
Beach volley
Space raser
Jack niklaus

ΤΙΜΗ 1.400 δρχ. το ένα

AMIGA

High steel
4x4
Captain Fizz
Monsters
Eagles nest
Extensor

ΤΙΜΗ 2.100 δρχ. το ένα

COMMODORE ΚΑΣΕΤΑ

The games
H K M
Deneris Kick off
Adidas football

ΤΙΜΗ 1.400 δρχ. το ένα

PIXEL Software Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ PIXEL	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
Ελάχιστο χρονικό περιθώριο αποστολής: 20 ημέρες			ΣΥΝΟΛΟ	________ ΔΡΧ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....
Τ Κ ....
ΠΟΛΗ ....
ΤΗΛ ....

Είμαι άνω των 18 ετών.
ΥΠΟΓΡΑΦΗ .... ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ....

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.
ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ .... ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ....

** Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 18%*

Οι παραπάνω τιμές ακυρώνουν τις προηγούμενες και ισχύουν μέχρι την κυκλοφορία του επόμενου τεύχους του PIXEL.

Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση:

ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΑΕΒΕ
(PIXEL SOFTWARE BOUTIQUE)
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

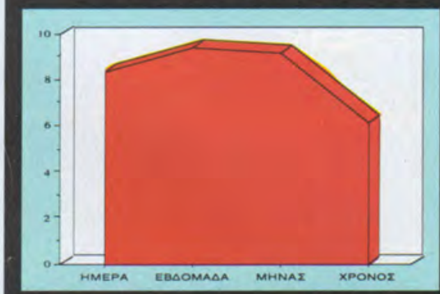
**** Δεν στέλνω χρήματα ,αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή, μόλις λάβω τα παιχνίδια.***
**** Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.***

ARMOUR GEDDON

ΕΙΔΟΣ	COMBAT SIMULATOR
Η/Υ	AMIGA
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	PSYGNOSIS



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Στην αρχή θα σας δυσκολέψει το σύστημα ελέγχου, αλλά μετά δεν θα υπάρξουν προβλήματα.

Πολύ όμορφα 3D graphics, αλλά θα έπρεπε τα κόκπιτ των οχημάτων να είναι διαφορετικά. Πολύ καλή εισαγωγή, επίσης.

ΓΡΑΦΙΚΑ 94%

Οι ήχοι των μηχανών και των εκρήξεων δημιουργούν τη σωστή ατμόσφαιρα.

ΗΧΟΣ 92%

Υπάρχει κάτι για τον καθένα στο παιχνίδι αυτό. Οι επιδέξιοι gamers ίσως βρουν τις έξι αποστολές λίγες.

GAMEPLAY 91%

Αν περιμένατε πολύ περισσότερα, είστε μάλλον ανικανοποίητοι.

ΓΕΝΙΚΑ 92%

Η μανία των ανθρώπων να φτιάχνουν όπλα μαζικής καταστροφής είχε τελικά τα αποτελέσματα που όλοι φοβόνταν: ξέσπασε πυρηνικός πόλεμος με αποτέλεσμα να σκοτωθούν σχεδόν όλοι οι άνθρωποι. Λίγοι μπόρεσαν να κρυφτούν στα υπόγεια καταφύγια και έτσι να μην πάθουν σχεδόν τίποτε, ενώ οι περισσότεροι από τους επιζήσαντες έμειναν στην επιφάνεια και υπέστησαν πολλά δεινά. Η κατάφορη αυτή αδικία γέννησε αισθήματα μίσους στους επιζήσαντες στην επιφάνεια γι' αυτούς των καταφυγίων και έτσι οι αδικημένοι ετοιμάζουν την εκδίκησή τους: Θα φτιάξουν ένα πανίσχυρο όπλο που θα καταστρέψει τα πάντα πάνω στη γη, αλλά και κάτω από αυτή, σκοτώνοντας έτσι και τους "τυχερούς" των καταφυγίων.

Εσείς είστε ο αρχηγός των "τυχερών" και θα πρέπει να αποτρέψετε τη δυσάρεστη εξέλιξη της καταστροφής του πλανήτη, με το να βρείτε τα πέντε κομμάτια μιας βόμβας νετρονίου, με την οποία μπορείτε να καταστρέψετε το όπλο που έχουν ετοιμάσει οι εχθροί σας. Τόσο η ανεύρεση των κομματιών της βόμβας όσο και η ανεύρεση και η καταστροφή του όπλου των εχθρών σας αποτελούν ξεχωριστές αποστολές. Για να ξεκινήσετε μια αποστολή, θα πρέπει να φτιάξετε και να εξοπλίσετε οχήματα με τα οποία θα επιτεθείτε στον εχθρό.

> Προλάβετε την καταστροφή της γης... όσο υπάρχει ακόμη καιρός...

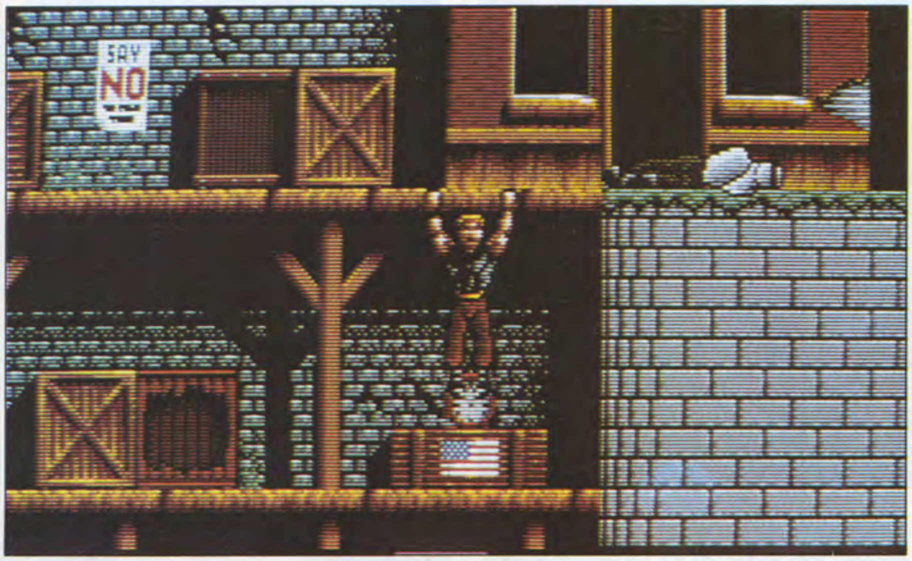
Ανά πάσα στιγμή μπορείτε να έχετε στη διάθεσή σας μέχρι έξι οχήματα που μπορεί να είναι τανκ, ελαφρά θωρακισμένα, hovercrafts, βομβαρδιστικά, καταδιωκτικά και ελικόπτερα, ενώ καθένα από αυτά μπορεί να εξοπλιστεί με τρία το πολύ εξεσουάρ. Αρχικά έχετε στη διάθεσή σας ένα μικρό αριθμό από οχήματα και εξοπλισμό, αλλά μπορείτε να βάλετε τους επιστήμονές σας να δουλεύουν για την παραγωγή σχεδίων για τα νέα οχήματα ή όπλα και όταν τα σχέδια έχουν ολοκληρωθεί, οι μηχανικοί σας μπορούν να αρχίσουν να δουλεύουν για την παραγωγή τους. Οι επιστήμονες και οι μηχανικοί που έχετε στη διάθεσή σας είναι περιορισμένοι και γι' αυτό θα πρέπει να τους χρησιμοποιείτε, έτσι ώστε αφ' ενός να καλύπτετε τις τρέχουσες ανάγκες και αφ' ετέρου να έχετε όπλα έτοιμα όταν τα χρειαστείτε στο μέλλον, ώστε να μη χάνετε χρόνο.

Οταν τώρα συμπληρώσετε τις διαδικασίες αυτές, μπορείτε να μπείτε στο πεδίο της μάχης και να διαπρέψετε ή να καταστραφείτε. Βλέπετε την περιοχή μέσα από το σκάφος που ελέγχετε, μπορείτε όμως να επιλέξετε και μια εξωτερική άποψη ή να δείτε την περιοχή σε φωτογραφία δορυφόρου, ενώ υπάρχει και ραντάρ για να βλέπετε το τι γίνεται σε ακτίνα δύο χιλιομέτρων. Οι εχθροί επιτίθενται απ' όλες τις πλευρές και μάλιστα προτιμούν την πλευρά που έχει την πιο αδύναμη άμυνα, έτσι ώστε να δείτε μετά από λίγο το σκάφος σας να ανατινάζεται θεαματικά. Για να μην βρεθείτε όμως απροετοίμαστοι στο πεδίο της μάχης, μπορείτε - πριν αναλάβετε κάποια αποστολή - να πάρετε πληροφορίες για τη δυναμικότητα και τις θέσεις του εχθρού από την αντικατασκοπεία σας.

Τα γραφικά είναι πολύ καλά και τα 3D filled pollygons κινούνται ομαλότατα. Ηχητικά εφέ υπάρχουν πολλά και είναι επιτυχημένα, ενώ το gameplay διαθέτει αρκετή δράση αλλά και αρκετό βάθος ώστε να κρατήσει το ενδιαφέρον παικτών με διαφορετικές προτιμήσεις. Η Psygnosis τα κατάφερε για μια ακόμη φορά...

● Κ. Βασιλάκης

NAVY SEALS



Μπορεί μια ομάδα επίλεκτων κομμάντο να κάνει τα πάντα; Λένε πως είναι οι καλύτεροι. Εχουν τελειώσει τη βασική τούς εκπαίδευση εδώ και χρόνια. Ωστόσο, στο πεδίο της μάχης αισθάνονται σαν στο σπίτι τους. Καθημερινή σκληρή εκπαίδευση σε τακτικές πολέμου και αιφνιδιασμού και συνθήκες που προσεγγίζουν τις αληθινές. US NAVY SEALS το κωδικό τους όνομα. Τα ονόματα Βιετνάμ και Παναμάς σίγουρα τους φέρνουν πολλά στο μυαλό. Μήπως όμως οι αποστολές εκείνες δεν ήταν παρά εκπαιδευτικές μπροστά στη νέα τους αποστολή; Οποιος πάντως αισθάνεται ότι δεν θα τα καταφέρει, καλύτερα να εγκαταλείψει την προσπάθεια τώρα! Γιατί στον κόλπο του Ομάν είναι μάλλον δύσκολο να βρει το πλοίο της γραμμής και να επιστρέψει. Καλά, καλά, μην απογοητεύεστε κιόλας. Είπαμε είστε οι καλύτεροι από τους καλύτερους.

Η πρώτη αποστολή ξεκινά απ' το λιμάνι. Στις εγκαταστάσεις του λιμανιού πρέπει να εξουδετερώσετε τους πυραύλους Stinger, τοποθετώντας πάνω στον καθένα μια ειδική συσκευή αποσυντονισμού του πυραύλου. Σημαντικό ρόλο όχι μόνο στο λιμάνι, αλλά σε κάθε level, παίζει ο περιορισμένος χρόνος που έχετε στη διάθεσή σας για να ολοκληρώσετε την αποστολή. Μάλλον η Ocean θα έπρεπε να φανεί λίγο πιο επιεικής στον τομέα αυτό, μια και ο χρόνος που δίνεται για να εξουδετερωθεί ένας μεγάλος αριθμός πυραύλων είναι λίγος, με αποτέλεσμα να χρειάζονται συγκεκριμένες και γρήγορες κινήσεις ώστε να μη χάνεται το παιχνίδι. Στο δεύτερο level πρέπει να περάσετε απ' τον πύργο των τηλεπικοινωνιών, ενώ στο τρίτο και το τέταρτο να διασχίσετε τους στρατώνες, για να φτάσετε στο πέμπτο όπου θα αρχίσετε την επιχείρηση διάσωση των ομήρων και στο έκτο όπου θα τους φυγαδεύσετε. Φροντίστε μόνο να είστε συνεπής στο ραντεβού με το ελικόπτερο, γιατί ο πιλότος του δεν φαίνεται διατεθειμένος να περιμένει και πολύ. Αν είστε αρκετά καλοί, θα περάσετε πλέον στη δεύτερη αποστολή που ολοκληρώνεται στα levels 7 και 8. Εδώ βρίσκεστε στους δρόμους τους Beirut και, αποφεύγοντας τα εχθρικά πυρά, καταστρέφετε τους τελευταίους πυραύλους Stinger για να σώσετε επιτέλους τον κόσμο!

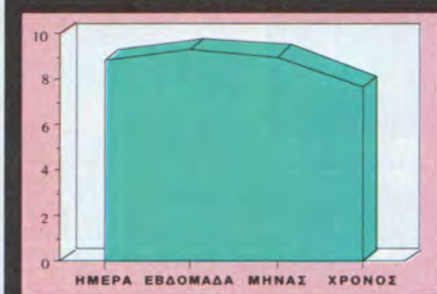
Δύσκολες αποστολές για σκληρούς άντρες.

Το παιχνίδι μου άφησε άριστες εντυπώσεις. Είναι πολύ καλά δομημένο και αρκετά ενδιαφέρον σε ό,τι αφορά τη δράση. Εντυπωσιακές είναι οι κινήσεις, αφού το sprite που ελέγχετε, εκτός από τα κλασικά, μπορεί να κάνει έλξεις για να ανέβει σε ψηλότερα σημεία ή να κρεμιέται και να προχωρά κρεμασμένο. Οπως καταλαβαίνετε, τα controls - για να κινείστε σωστά - χρειάζονται εξάσκηση και αυτό είναι το βασικό σημείο του παιχνιδιού. Μερικές κινήσεις επίσης βοηθούν πολύ στο να κινείστε γρηγορότερα. Ωστόσο, δεν είναι δύσκολο να τα συνηθίσετε. Και μια συμβουλή: χαρτογραφήστε κάθε περιοχή απ' όπου περνάτε, σημειώνοντας την ακριβή θέση φρουρών και πυραύλων, καθώς και των κιβωτίων που περιέχουν έξτρα όπλα. Θα σας φανεί πολύ χρήσιμο! Αντε και καλό βόλι!

● Δ. Παυλής

ΕΙΔΟΣ	ARCADE-ACTION
Η/Υ	AMIGA, ST, SPECTRUM, AMSTRAD, CBM 64
ΜΟΡΦΗ	ΚΑΣΕΤΑ, ΔΙΣΚΕΤΑ, CARTRIDGE
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	OCEAN

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Ενα δυνατό παιχνίδι που αντέχει.

Ομορφες εικόνες στο background και καλοφτιαγμένα sprites

ΓΡΑΦΙΚΑ 92%

Καλό μουσικό θέμα, αλλά γίνεται μονότονο και εκνευριστικό μετά την 20ή φορά που επιχειρείς να περάσεις στο 3ο level

ΗΧΟΣ 78%

Θεαματικές κινήσεις και σωστή δομή. Μάλλον θα δυσκολευτείτε κάμποσο μέχρι να φτάσετε στο τέλος.

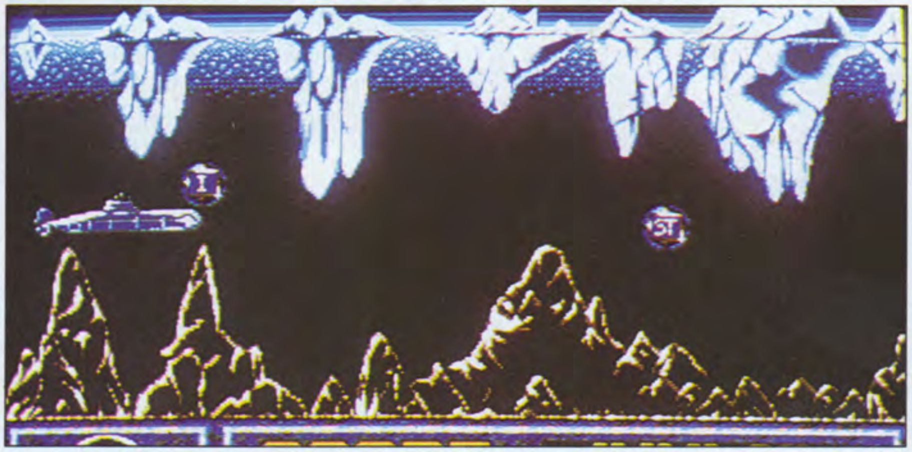
GAMEPLAY 89%

Εντυπωσιακό παιχνίδι που σίγουρα δεν θα αποτελέσει διακοσμητικό κομμάτι της συλλογής σας.

ΓΕΝΙΚΑ 94%

THE HUNT FOR RED OCTOBER

ΕΙΔΟΣ	ARCADE GAME
Η/Υ	ATARI ST–AMIGA
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	GRANDSLAM



Αν σας άρεσε ο Σην Κόνερυ στο ρόλο του κυβερνήτη του RED OCTOBER, σας δίνεται η δυνατότητα να τον παίξετε και εσείς στην οθόνη του υπολογιστή σας, οδηγώντας το υποβρύχιο, σώο και αβλαβές προς τη Δύση. The Hunt is on!

Κάτω από τα παγωμένα νερά του Ατλαντικού Ωκεανού, το κορυφαίο πυρηνικό υποβρύχιο της Σοβιετικής Ενωσης, ο Κόκκινος Οκτώβρης, κατευθύνεται προς τις Ηνωμένες Πολιτείες... Η αποστολή του είναι άγνωστη· στην πραγματικότητα, δεν του έχει ανατεθεί κάποια συγκεκριμένη αποστολή. Οπως βεβαιώνει ο Jack Ryan, ανώτερος υπάλληλος της CIA, προσπαθώντας να καθησυχάσει το θορυβημένο πολεμικό ναυτικό, το υποβρύχιο ταξιδεύει στην Αμερική με μοναδικό σκοπό να αυτομολήσει.

Το γεγονός έχει τεράστια σημασία, ο Κόκκινος Οκτώβρης είναι οπλισμένος με 26 SS-N-20 Seahawk πυραύλους ικανούς να καταστρέψουν 200 πόλεις και εφοδιασμένος με ένα προηγμένο σύστημα πλοήγησης, που του επιτρέπει να ταξιδεύει απαρατήρητος ξεφεύγοντας από τα εχθρικά ραντάρ. Εσείς είστε ο πιο έμπειρος από τους Σοβιετικούς κυβερνήτες υποβρυχίων και σας έχουν δοθεί ρητές εντολές να εξετάσετε τις δυνατότητες του Κόκκινου Οκτώβρη.

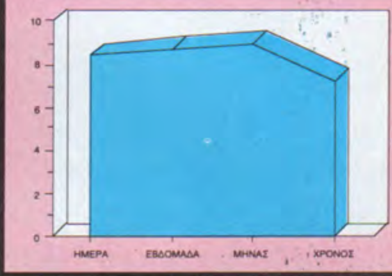
Στο ταξίδι σας για την Αμερική θα αντιμετωπίσετε το σοβιετικό στόλο. Από σας θα εξαρτηθεί αν θα μπορέσετε να περάσετε και συγκεκριμένα από το πόσο καλά θα χειριστείτε τις πέντε πίστες του παιχνιδιού που είναι ομολογουμένως αρκετά δύσκολες. Στην πρώτη πίστα καλείστε να παραλάβετε τον Jack Ryan στο υποβρύχιο USS Dallas. O Jack Ryan πηδά απο ένα ελικόπτερο δεμένος από σχοινί, ο καιρός είναι πολύ κακός και ο δυνατός αέρας εμποδίζει την όλη επιχείρηση. Μια λάθος κίνηση και ο Jack βουτά στα παγωμένα νερά, ενώ η αποστολή ματαιώνεται. Ακολουθεί μια κλασική shoot 'em up πίστα με 2D scrolling, όπου χειρίζεστε τον Κόκκινο Οκτώβρη αποφεύγοντας τους εχθρικούς θερμικούς πυραύλους και τις βόμβες βυθού, ενώ πυροβολείτε εχθρικά υποβρύχια. Η δυσκολία της πίστας συνίσταται στα στενά περάσματα που πρέπει να διασχίσει το υποβρύχιο. Η τρίτη πίστα είναι λίγο πιο εύκολη και σύντομη χρονικά· πρέπει να οδηγήσετε τον Jack Ryan να συναντήσει τον Κόκκινο Οκτώβρη από ένα μίνι υποβρύχιο. Αν τα καταφέρετε, περνάτε στην τέταρτη πίστα που ίσως είναι και η πιο δύσκολη. Ούτε λίγο ούτε πολύ πρέπει να αντιμετωπίσετε όλο το σοβιετικό στόλο και θα χρειαστεί να επιστρατεύσετε όλη σας τη δεξιοτεχνία για να τη... γλιτώσετε! Ακρίβεια στις κινήσεις και γρήγορα αντανακλαστικά θεωρούνται απαραίτητα. Το τελευταίο επίπεδο εμφανίζεται σε μια στιγμή που πραγματικά λέτε ότι τελειώσατε, όταν καταφέρετε να περάσετε την τέταρτη πίστα. Δεν το φτάσαμε για να σας πούμε τι ακριβώς θα συναντήσετε εκεί, αλλά - από όσο γνωρίζουμε - δεν είναι τόσο δύσκολο.

The Hunt is on!

Σε γενικές γραμμές είναι ένα ευχάριστο παιχνίδι με μεγάλη ποικιλία στο gameplay, ικανοποιητικά γραφικά και προσεγμένο ήχο τόσο στο θέμα της επιβλητικής εισαγωγής όσο και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Κάτι η έντονη δράση, κάτι η αίσθηση της αγωνιώδους καταδίωξης, κάτι η μουσική της ταινίας και το παιχνίδι πείθει απόλυτα για τον τίτλο του.

● ΞΕΝΟΦΩΝ ΑΔΑΜΑΝΤΙΔΗΣ

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Η ποικιλία στις πίστες του παιγνιδιού εγγυάται τη... μακροβιότητά του.

Οπως συμβαίνει με τα περισσότερα arcade που διαθέτουν πολλές και διαφορετικές μεταξύ τους πίστες, τα γραφικά στερούν, πολλών λεπτομεριών αλλά γενικώς είναι πολύ ικανοποιητικά.

ΓΡΑΦΙΚΑ 78%

Εντυπωσιακό το μουσικό θέμα της εισαγωγής, συμβάλλει πολύ στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Θετική και η συνολική ηχητική εντύπωση.

ΗΧΟΣ 84%

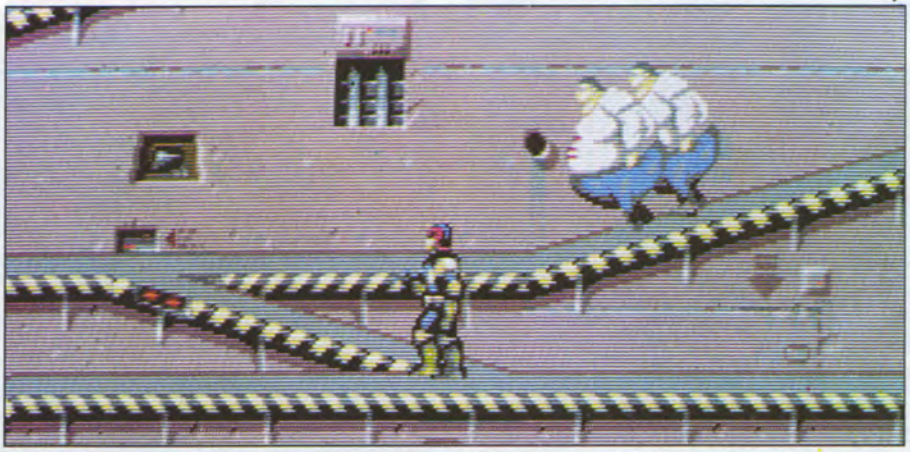
Το παιχνίδι απαιτεί μεγάλη ακρίβεια στις κινήσεις και γρήγορα αντανακλαστικά, αλλά προσφέρει μεγάλη ποικιλία στον τρόπο που παίζεται η κάθε αποστολή. Ισως θα έπρεπε να ήταν λίγο πιο εύκολο.

GAMEPLAY 82%

Η ποικιλία και οι διαφορές που παρουσιάζουν οι πίστες μεταξύ τους τόσο στο gameplay όσο και στα γραφικά καθώς και η εν γένει ατμόσφαιρα είναι τα βασικά πλεονεκτήματα του παιχνιδιού.

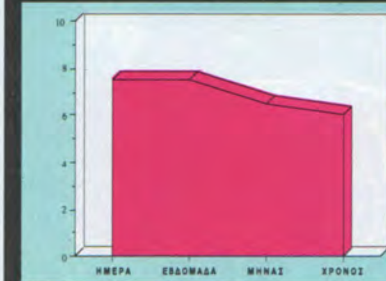
ΓΕΝΙΚΑ 80%

JUDGE DREDD



ΕΙΔΟΣ	SHOOT 'EM UP
Η/Υ	ATARI ST, AMIGA
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	VIRGIN MASTERTRONIC

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Η επιβολή του νόμου είναι μάλλον χρονοβόρα.

Χωρίς να είναι άσχημα δεν είναι τα καλύτερα δυνατά.
ΓΡΑΦΙΚΑ 80%

Το αδύνατο σημείο του παιχνιδιού.
ΗΧΟΣ 70%

Τα controls δεν είναι ακριβή και η δράση μάλλον μονότονη.
GAMEPLAY 74%

Δεν μπορώ να πω ότι ενθουσιάστηκα.
ΓΕΝΙΚΑ 75%

Να, λοιπόν, που το αμερικανικό έθνος μεταφέρει τα υπαρξιακά του προβλήματα εκτός από τα κόμικ και σε computer games. Βρισκόμαστε στον 23ο αιώνα και η μοναδική λύση στο πρόβλημα του υπερπληθυσμού της Αμερικής είναι η δημιουργία αυτόνομων οργανωμένων μεγαλουπόλεων. Σε μια από αυτές μας μεταφέρει και το παιχνίδι. Πρόκειται για τη Mega - City, (που δεν έχει απολύτως καμιά σχέση με ιδιωτικό τηλεοπτικό κανάλι), μια πόλη με πληθυσμό 400 εκατομμύρια κατοίκων! Οι περισσότεροι απ' αυτούς ζουν σε οργανωμένες κοινωνίες που λειτουργούν ως μικρές πολιτείες και προσφέρουν στους πολίτες τους όλες σχεδόν τις ανέσεις (σχολεία, νοσοκομεία, κ.λπ.). Ωστόσο, οι στατιστικές δείχνουν ότι οι κάτοικοι της Mega - City δεν είναι και ιδιαίτερα ικανοποιημένοι. Το ποσοστό ανεργίας φτάνει το 80 - 90% (!), ενώ οι αυτοκτονίες γίνονται με ρυθμό 1 ανά 45 δευτερόλεπτα! Φυσικό ακόλουθο, λοιπόν, η αυξημένη εγκληματικότητα και, μια και η κατάσταση πια δείχνει να μην ελέγχεται, οι δικαστές παίρνουν κυριολεκτικά το νόμο στα χέρια τους. Ετσι, λοιπόν, αντιμετωπίζουν τους πάντες ως εγκληματίες μέχρι φυσικά αποδείξεως του εναντίον.

Ο σκληρότερος μα και πιο δίκαιος απ' όλους είναι ο Judge Dredd και εσείς αναλαμβάνετε την καθοδήγησή του. Κυριότερος αντίπαλός σας μια συμμορία "Χοντρός" που καταδυναστεύει την πόλη. Αντιμετωπίστε τους και προσπαθήστε να κρατήσετε σε χαμηλά επίπεδα την εγκληματικότητα της δύσμοιρης αυτής πολιτείας.

Οι εισαγωγικές οθόνες, κατά τη διάρκεια του φορτώματος, θυμίζουν κάποιες διαφημίσεις που προβάλλει κατά καιρούς η ελληνική τηλεόραση. Και αυτό, γιατί κάθε εικόνα προβάλλει και έναν τίτλο: The Badge, The Gun, The Man, The Law. Μόλις ολοκληρωθεί, αυτή η διαδικασία το πρόγραμμα ζητά να πατήσετε το fire - button. Και αν μεν το πατήσετε έγκαιρα, βγαίνετε απ' ευθείας στο παιχνίδι. Αν όμως αργήσετε να το κάνετε, το πρόγραμμα σας συνδέει με το κεντρικό τερματικό του μεγάρου της δικαιοσύνης. Βρίσκεστε λοιπόν σε ένα περιβάλλον που μοιάζει με το γνωστό MS-DOS και έχετε στη διάθεσή σας μια σειρά εντολών: Help, reset, dir, cd, format, cls, mail. Πληκτρολογώντας mail, διαβάζετε τα γράμματα που περιμένουν στο γραμματοκιβώτιό σας (μην ξεχνάτε ότι είστε δικαστής Dredd), ενώ με το dir περνάτε σε μερικά files που σας δίνουν πληροφορίες για το παιχνίδι. Υπάρχει και ένα υπο - directory με δύο ξεχωριστά παιχνίδια. Εκεί θα φτάσετε πληκτρολογώντας CD GAMES. Να λοιπόν που και οι δικαστές του 23ου αιώνα παίζουν παιχνιδάκια - όταν δεν σκοτώνουν κακούς - και μάλιστα στον υπολογιστή που χρησιμοποιεί ο "νόμος"! Τα δύο παιχνίδια είναι το Bomber και το Snakes, είναι επιπέδου PC και φορτώνεται όπως και σε κανονικό PC. Τι απογοήτευση τόσους αιώνες μετά και η δικαιοσύνη να χρησιμοποιεί computer που δουλεύουν σε περιβάλλον DOS...

Πάρτε το νόμο στα χέρια σας

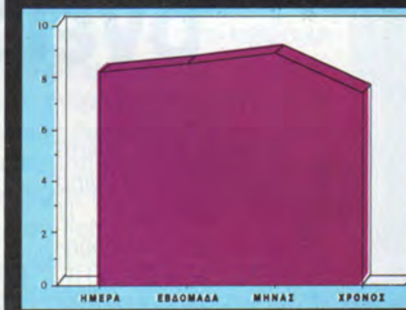
Υπάρχουν 6 διαφορετικές αποστολές που πρέπει να ολοκληρωθούν για να τελειώσει με επιτυχία το παιχνίδι. Μπορεί να σας φαίνονται λίγες, όμως, τα πράγματα δεν είναι τελείως απλά. Σίγουρα θα σας παρει αρκετό χρόνο για να φτάσετε στο τέλος. Τα controls δεν θα σας δυσκολέψουν, πρέπει όμως να προσέχετε το όπλο σας να βρίσκεται πάντα στο χέρι σας και όχι στη θήκη. Γιατί, όταν αργείτε να πυροβολήσετε το όπλο γυρνά μόνο του στη θήκη του και, αν δεν το αντιληφθείτε έγκαιρα, σίγουρα θα έχετε δυσάρεστες συνέπειες. Φροντίστε, επίσης, να μαζεύετε τα bonus που σας δίνουν ισχυρότερο όπλο και προπάντων μην απογοητεύεστε εύκολα.

SUPER MONACO GP

ΕΙΔΟΣ	RACING GAME
Η/Υ	AMIGA, ST
FORMATS	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	V.S. GOLD



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Η δυσκολία που παρουσιάζει το παιχνίδι στο gameplay είναι σωστά κατανεμημένη στις 4 πίστες και αυξάνει σταδιακά, διατηρώντας το ενδιαφέρον σας ψηλά για πολύ καιρό.

Ομορφα γραφικά με καλοσχεδιασμένες λεπτομέρειες, εντυπωσιακές digitized στατικές εικόνες ενδιάμεσα στις πίστες. Αξίζουν σίγουρα έναν καλό βαθμό.

ΓΡΑΦΙΚΑ 90%

Ο ήχος δεν έχει να παρουσιάσει κάτι το αξιοπρόσεκτο. Ξεχωρίζει ο διαπεραστικός ήχος των ελαστικών, όταν χάνουν την πρόσφυση στο δρόμο.

ΗΧΟΣ 77%

Ικανοποιητική η αίσθηση της οδήγησης και της ταχύτητας χωρίς να είναι η καλύτερη που έχουμε συναντήσει σε παιχνίδια του είδους.

GAMEPLAY 82%

Το Super Monaco GP έχει όλα τα στοιχεία που αναδεικνύουν ένα εμπορικό παιχνίδι, ενώ χάνει σε εντύπωση αν το δει κανείς αποκλειστικά στον drive emulator.

ΓΕΝΙΚΑ 85%

Monaco Grand Prix, τα αγωνιστικά αυτοκίνητα με τους θηριώδεις κινητήρες διασχίζουν τους παραλιακούς δρόμους της μικρής αριστοκρατικής πόλης μέσα απ' τις επευφημίες των φανατικών θαυμαστών των αγώνων Formula 1 και τον εκκωφαντικό θόρυβο των χιλιάδων κυβικών. Ο ήλιος πέφτει στο βάθος της θάλασσας, η ατμόσφαιρα νωτίζεται απ' την απογευματινή θαλασσινή αύρα.

Οι οδηγοί με την οξύτατη όραση και τα ατσάλινα νεύρα ακολουθούν υπομονετικά τη ροή του αγώνα μέσα απ' τις συνεχείς στροφές, ενώ τα πολύχρωμα κράνη τους σταματούν το δροσερό αεράκι, που προσπαθεί ν' απαλύνει την ένταση απ' το νευρικό τους βλέμμα.

Η πίστα του Monaco είναι απ' τις πιο δύσκολες αλλά και συναρπαστικές των αγώνων Formula 1. Στην ουσία δεν πρόκειται για πίστα, μια και ο αγώνας διεξάγεται μέσα στους δρόμους της πόλης. Οι πολλές στροφές, η στενότητα των δρόμων, το ιστορικό τούνελ και το γλιστερό οδόστρωμα απ' τη θαλασσινή υγρασία εμποδίζουν την επιθετική οδήγηση και τα θεαματικά προσπεράσματα.

Το θρυλικό λοιπόν grand prix ενέπνευσε το γνωστό coin-op Super Monaco GP, το οποίο με τη σειρά του, και λόγω της επιτυχίας που σημείωσε στις αίθουσες των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, αποτέλεσε αφορμή για το conversion στους home υπολογιστές!

Το παιχνίδι, αντίθετα με το coin-op, διαθέτει περισσότερες πίστες, εκ των οποίων η τελευταία είναι αυτή του Monaco. Πρώτα πρέπει να περάσετε νικηφόρα, ή έστω σε καλή σειρά απ' τις άλλες 3 πίστες, της Γαλλίας (μέχρι 7ος) της Βραζιλίας (μέχρι 5ος), της Ισπανίας (μέχρι 3ος), για να σας δοθεί η ευκαιρία να τρέξετε στην πίστα του Monaco. Το παιχνίδι παίζεται με το joystick ή με το mouse. Οι ταχύτητες αλλάζουν ή με right mouse button ή με shift. Στο menu που εμφανίζεται, πριν αρχίσετε το παιχνίδι, διαλέγετε τον τρόπο οδήγησης και το βαθμό δυσκολίας του παιχνιδιού. Ο πρώτος βαθμός δυσκολίας προσφέρει αυτόματο κιβώτιο ταχυτήτων, ο δεύτερος 4 ταχύτητες και ο 3ος, που συνιστάται μόνο στους έμπειρους οδηγούς, 7 ταχύτητες. Μπορείτε επίσης να επιλέξετε την απόκτηση του τιμονιού (στην περίπτωσή μας την ευαισθησία του joystick ή του mouse) στην κίνηση του χεριού σας. Τα γραφικά σε όλες τις πίστες, αλλά κυρίως στου Monaco, είναι πολύ όμορφα. Με ποικιλία στα χρώματα, με τη δέουσα προσοχή στις λεπτομέρειες και με προοπτική απεικόνιση του βάθους. Το gameplay είναι αρκετά καλό. Ικανοποιητική επίσης είναι και η αίσθηση της οδήγησης που αφήνει το παιχνίδι. Ο βαθμός δυσκολίας αυξάνεται σταδιακά, καθώς περνάτε από πίστα σε πίστα. Ενώ δηλαδή δεν θα δυσκολευτείτε να περάσετε την πίστα της Γαλλίας, θα χρειαστεί να παίξετε πολλές φορές το παιχνίδι μέχρι να φτάσετε στην πίστα του Monaco. Η δυσκολία αυξάνει κατακόρυφα, όταν ο αγώνας διεξάγεται σε wet condition. Τα λάστιχα χάνουν την πρόσφυση στο δρόμο και το αυτοκίνητό σας γλιστράει πιο εύκολα προς τις μπάρες που οριοθετούν τις άκρες του δρόμου.

> Το διάσημο grand prix του κοσμοπολίτικου Monaco στην οθόνη του υπολογιστή σας.

Αν η σύγκρουση ξεπεράσει κάποια όρια, τότε το αυτοκίνητο παθαίνει τέτοια ζημιά που δεν μπορεί να συνεχίσει τον αγώνα και φυσικά στην οθόνη θα παρουσιαστεί το ανεπιθύμητο Game Over. Ομως, το Monaco GP δεν είναι απ' τα παιχνίδια που θα σας αφήσουν να το βάλετε εύκολα κάτω, αλλά θα σας προσελκύσει ώστε να προσπαθήσετε ξανά και ξανά.

• Ξενοφών Αδαμαντίδης

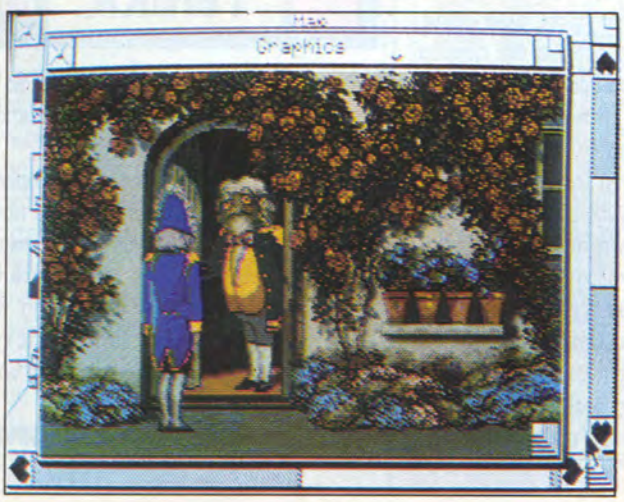
"WONDERLAND"

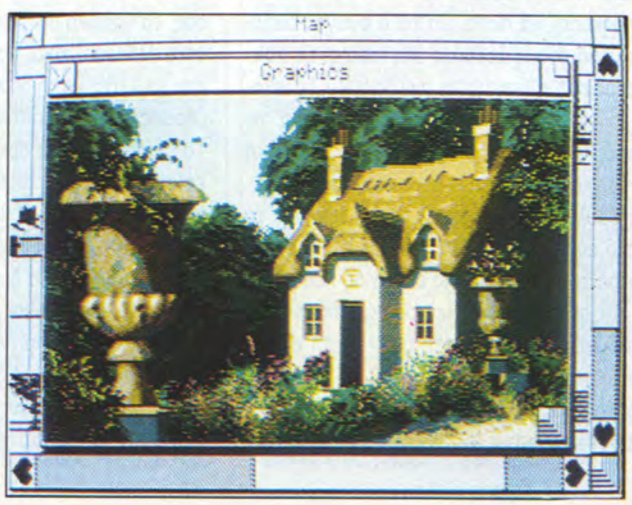
ονειρέγου το όνειρο!

Επιτέλους παρουσιάζουμε το εκπληκτικό Wonderland, το adventure με το πιο πρωτότυπο user - interface που έχουμε δει ποτέ. Με τα εκπληκτικά του γραφικά και το τρομερό σύστημα παραθύρων, που χρησιμοποιεί, κατορθώνει να συνενώσει όλα τα μέχρι τώρα γνωστά είδη adventures σε ένα. Είχα γράψει παλιότερα ότι το 1991 θα είναι η χρονιά που όλες οι μεγάλες εταιρίες παραγωγής θα προσπαθήσουν να παρουσιάσουν το καλύτερο σύστημα χειρισμού. Ολες: η Sierra, η Lucasfilm, η Accolade, η Delphine - Cinematique, η Imageworks, η Dynamix, κ.λπ. παρουσίασαν κάτι το νέο. Τη μάχη όμως αυτή φαίνεται, κατά τη γνώμη μου πάντα, να κερδίζει η Magnetic Scrolls.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Ας δούμε όμως πρώτα τα νέα από το χώρο της παραγωγής. Η Accolade κυκλοφόρησε το SEARCH FOR THE KING για Amiga - Atari. Η Lucasfilm ανακοίνωσε ότι σχεδιάζει να κυκλοφορήσει μέχρι το Δεκέμβρη περίπου τα INDY THE CHILD, LOOM II, RETURN TO MONKEY ISLAND και το MR. DIG, βασισμένο σε μια ταινία του Spielberg. Η Delphine ετοιμάζει τα CRUISE FOR A CORPSE, FUTURE WARS II, OPERATION STEALTH II και ένα ακόμη βασισμένο σ' ένα σενάριο παραπλήσιο του Lord of the Rings. Οι Sierra - Dynamix πρέπει να κυκλοφορήσουν αυτόν το μήνα το HEART OF CHINA, για τους IBM συμβατούς, ενώ ήδη ετοιμάζονται και τα KING'S QUEST V και RISE OF THE DRAGON για Amiga - Atari. Ταυτόχρονα η Sierra ανακοίνωσε τις επόμενες παραγωγές της. Αυτές θα είναι τα LARRY IV τον Αύγουστο - Σεπτέβριο, CONQUESTS OF SHERWOOD FOREST τον Οκτώβριο, LAURA BOW II τον Μάρτιο του 1992 και το QUEST FOR THE GLORY III: SHADOWS OF DARKNESS (δηλ. το H.Q. III) το καλοκαίρι του 1992. Τσιμουδιά δηλαδή για τις συνέχειες των Manhunter και Police Quest. Φυσικά ήδη κυκλοφόρησαν τα H.Q.II και MONKEY ISLAND για Amiga - Atari ST, ενώ αυτές τις μέρες αναμένεται να κυκλοφορήσει στους πιο πάνω κομπιούτερς και το RISE OF THE DRAGON, που προς το παρόν κυκλοφορεί μόνο για IBM συμβατούς. Τέλος, μια νέα εταιρία έκανε την εμφάνισή της στην άλλη μεριά του Ατλαντικού. Είναι η Legend που τη δημιούργησαν τα πρώην μέλη της Infocom: Steve Meretsky και Bob Bates. Κυκλοφόρησαν το πρώτο τους adventure με τίτλο SPELLBREAKER 101: SORCERERS GET





ALL THE GIRLS, ενώ ετοιμάζουν και ένα δεύτερο, στο οποίο θα ταξιδεύεις σε εννιά διαφορετικές εποχές της ιστορίας της ανθρωπότητας και θα συναντήσεις προσωπικότητες όπως ο Τσώρτσιλ, ο Χίτλερ, ο Μουσολίνι κ.λπ.! Το αθάνατο πνεύμα λοιπόν της Infocom ξαναζεί και το γεγονός αυτό μόνο χαρά μπορεί να φέρει στους χιλιάδες φανατικούς θαυμαστές της άλλοτε μεγάλης βασίλισσας των adventures. Η Legend δημιούργησε ένα νέο user - interface, παραπλήσιο με αυτό της Magnetic Scrolls. Τέλος, από το τεύχος αυτό αλλάζει το σύστημα βαθμολογίας που είχαμε έως τώρα. Η βαθμολογία θα γίνεται με μία κλίμακα από το μηδέν ως το εκατό. Η αλλαγή αυτή έγινε αναγκαστική μετά από τις συνδυασμένες πιέσεις αναγνωστών και του αρχισυντάκτη μας. Δεν θα ενέδιδα στις πιέσεις αυτές αν δεν μου είχαν αλλάξει, με το έτσι θέλω, τη βαθμολογία του HERO'S QUEST II που παρουσιάστηκε στο προηγούμενο τεύχος. Θύμωσα, όχι για την παρέμβασή τους αυτή καθ' αυτή, αλλά γιατί αδίκησαν βαθμολογικά την καλύτερη - κατά τη γνώμη μου - παραγωγή της Sierra ως τώρα. Σύμφωνα λοιπόν με την παλιά βαθμολογία βάλτε σε όλα 10. Το QUEST FOR THE GLORY II: TRIAL BY FIRE είναι από κάθε άποψη εκπληκτικό. Σίγουρα είναι το πιο ολοκληρωμένο adventure της εταιρίας και αδικείται από τα οκτάρια που μπήκαν εν αγνοία μου. Ειδικότερα, ο χειρισμός του αγγίζει από κάθε άποψη το τέλειο. Καιρός όμως να δούμε πιο αναλυτικά την περιπέτειά μας.

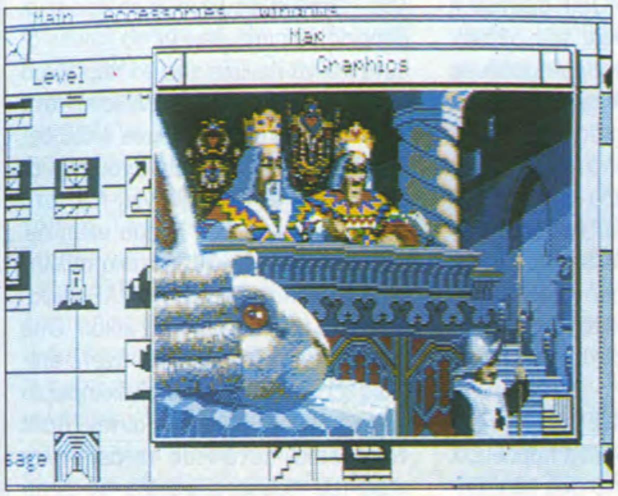
ΣΕΝΑΡΙΟ

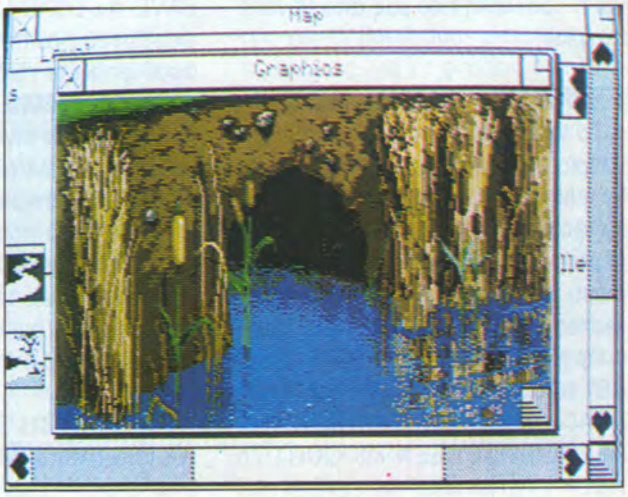
"Η Αλίκη είχε αρχίσει να βαριέται, καθισμένη στην όχθη του ποταμού με την αδελφή της και μην έχοντας τίποτα να κάνει. Μια - δύο φορές είχε κρυφοκοιτάξει στο βιβλίο που διάβαζε η αδελφή της, αλλά αυτό δεν είχε ούτε φωτογραφίες, ούτε συζητήσεις! Τι βιβλίο είναι αυτό που δεν έχει ούτε φωτογραφίες ούτε συζητήσεις;" Αναρωτήθηκε η Αλίκη.

Τα δικά της βιβλία ήταν γεμάτα από εικόνες και ενδιαφέρουσες συζητήσεις, έτσι ώστε να μην έμενε χώρος για άχρηστες και βαρετές διηγήσεις. Κάπως έτσι ξεκινά το εκπληκτικό βιβλίο του Lewis Carroll "Οι περιπέτειες της Αλίκης στη Χώρα των Θαυμάτων". "Και ποια είναι η χρησιμότητα ενός τόσο θαυμάσιου βιβλίου, αν κάποιος δεν το μετατρέψει σε ένα adventure;"!!! Ετσι σκέφτηκε ο David Bishop, όταν διάβασε το εν λόγω βιβλίο στις αρχές του 1987. Αμέσως έκανε ένα βασικό σχεδιασμό και έτρεξε στην Anita Sinclair, την καρδιά της Magnetic Scrolls. Η Anita ξετρελάθηκε με την ιδέα και αμέσως έκλεισε τη συμφωνία με τον David Bishop. Μια τόσο έξυπνη όμως σεναριακή ιδέα χρειαζόταν και κάτι το ξεχωριστό για να την αναδείξει. Ετσι οι προγραμματιστές της Magnetic Scrolls στρώθηκαν στη δουλειά και χρειάστηκαν τρία χρόνια (!), ώσπου να ολοκληρώσουν το νέο σύστημα χειρισμού, το WIMP όπως το ονόμασαν (Windows, Icons, Menus and Pointers). Ο David χρειάστηκε περίπου δύο χρόνια για να ολοκληρώσει τα κείμενα και τους γρίφους της περιπέτειας. Το Wonderland ακολουθεί αρκετά πιστά τη βασική κατεύθυνση του ομώνυμου βιβλίου. Φυσικά έχουν γίνει οι απαραίτητες αλλαγές, για να εξυπηρετηθεί η αναγκαιότητα ύπαρξης γρίφων.

Σε γενικές γραμμές λοιπόν η ιστορία έχει ως εξής. Τελικά σε παίρνει ο ύπνος στην όχθη του ποταμού και αρχίζεις να βλέπεις ένα περίεργο και ψυχεδελικό, όπως παρατήρησε ο φίλος μου Αντώνης Λεκόπουλος, όνειρο. Παρουσιάζεται μπροστά σου ένας περίεργος άσπρος λαγός. Εσύ ρίχνεσαι στο κατόπιν του. Τα ίχνη του σε οδηγούν σε ένα λαγούμι που έχει σκάψει και ξαφνικά βρίσκεις τον εαυ-

ΕΤΑΙΡΙΑ: Magnetic Scrolls
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: ATARI ST, Amiga, IBM, IBM συμβατοί
ΤΥΠΟΣ: Text, graphic - text, icon driven graphic adventure(!)





τό σου να πέφτει μέσα σ' αυτό. Τελικά βρίσκεσαι σε έναν καινούριο και άγνωστο κόσμο. Συνεχίζεις να ψάχνεις να βρεις το λαγό και στην πορεία σου αυτή θα πρέπει να φέρεις σε πέρας μια σειρά συγκεκριμένων αποστολών. Ποιος είναι ο βασικός σου σκοπός; Πολύ απλός, αλλά και πολύ πρωτότυπος. Να ολοκληρώσεις το όνειρο που βλέπεις!! Αν κάνεις κάτι στραβά, δεν σκοτώνεσαι όπως στα άλλα adventures, αλλά κάτι συμβαίνει στον πραγματικό κόσμο όπου ζεις και ξυπνάς. Ετσι, αν στο όνειρό σου σε πιάσουν να κλέβεις οι φρουροί του παλατιού, στον πραγματικό κόσμο θα γλιστρίσεις στην όχθη όπου κοιμάσαι, θα χτυπήσεις το κεφάλι σου σ' ένα δέντρο και θα ξυπνήσεις. Αποτέλεσμα φυσικά η διακοπή του ονείρου σου.



Είπαμε και πιο πριν ότι βασικός σου σκοπός είναι να ολοκληρώσεις το όνειρο που βλέπει η Αλίκη. Αν μη τι άλλο, στην πεζή πραγματικότητα όπου ζούμε να και μια πραγματικά έξυπνη ιδέα, που μας προσκαλεί απλά στο να ονειρευτούμε. Αξίζουν πραγματικά συγχαρητήρια στον Lewis Carroll για το θαυμάσιο βιβλίο του, στον David Bishop για την έξυπνη ιδέα του να το μετατρέψει σ' ένα adventure και στη Magnetic Scrolls για την υλοποίηση της ιδέας αυτής. Ζήστε λοιπόν τα όνειρά σας· αυτή είναι η πρόκληση που μας απευθύνει η εταιρία!!!

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ – ΓΡΑΦΙΚΑ – ΜΟΥΣΙΚΗ

Το Wonderland στηρίζεται στο καινούριο σύστημα χειρισμού που έφτιαξε η Magnetic Scrolls. Καταρχάς, μόλις φορτώσεις το παιχνίδι, στο πάνω μέρος της οθόνης εμφανίζεται ένα menu που περιέχει τα: Main, Accessories και Windows. Στο Main μενού υπάρχουν τα HELP, PREFERENCES, SET BACKGROUND, SAVE LAYOUT, LOAD LAYOUT, TIDY WINDOWS, REFRESH SCREEN και QUIT. Το HELP ενεργοποιεί την εκπληκτική help ρουτίνα του Wonderland που λύνει ουσιαστικά όλους τους γρίφους του παιχνιδιού. Σιγά - σιγά μπορείς να ξεδιπλώσεις όλη τη λύση του παιχνιδιού. Η μόνη επιβάρυνση θα είναι ότι αυτό θα καταγράφεται στο σκορ σου, αλλά ποιος νοιάζεται γι' αυτά. Η συμβουλή μου είναι να διαβάσετε προσεκτικά όλα τα hints που υπάρχουν. Θα σας αποκαλύψουν έναν πολύ ενδιαφέροντα κόσμο. Το PREFERENCES ρυθμίζει μια σειρά έξτρα λειτουργιών της περιπέτειας, όπως για το mouse, ηχητικά ή οπτικά εφέ στην οθόνη, το animation των γραφικών και άλλα πολλά που κάνουν το παιχνίδι πιο ζωντανό, πιο ενδιαφέρον. Το SET BACKGROUND ρυθμίζει τρία διαφορετικά backgrounds της οθόνης σας. Για να το δείτε αυτό κλείστε όλα σας τα παράθυρα και αφήστε μόνο αυτό του κειμένου, αλλά κάντε το όσο πιο μικρό γίνεται. Τα SAVE και LOAD LAYOUT σώζουν ή φορτώνουν αντίστοιχα την οθόνη, αφού φτιάξετε τα διάφορα παράθυρα όπως εσείς θέλετε. Φυσικά η δισκέτα πρέπει να μην είναι προστατευμένη και έτσι γλιτώνετε από το να ξαναφτιάχνετε τα παράθυρα από την αρχή, κάθε φορά που το ξαναφορτώνετε. Το TIDY WINDOWS φτιάχνει τα παράθυρα όπως το πρόγραμμα νομίζει ότι είναι το πιο σωστό, χωρίς αυτό όμως να θεωρείται και αντικειμενικά σωστό.

Το REFRESH SCREEN ξαναζωγραφίζει όλα τα ανοιγμένα παράθυρα, ενώ το QUIT κάνει αυτό που λέει, δηλαδή εγκαταλείπεις το παιχνίδι.

Το Accessories μενού περιέχει τα παράθυρα που είναι και η ψυχή του νέου συστήματος της Magnetic. Οποιο από τα παράθυρα αυτά "ανοίξετε", θα εμφανιστεί ό,τι υπάρχει στο Windows μενού. Δηλαδή το τελευταίο σου υπενθυμίζει ποια παράθυρα έχεις ανοικτά, αλλά και όταν ενεργοποιήσεις κάποιο απ' αυτά, τότε αυτό έρχεται στο μπροστινό μέρος της οθόνης. Ιδιαίτερα χρήσιμο, όταν έχετε ανοίξει πολλά παράθυρα.

Ας δούμε όμως ένα - ένα τα παράθυρα που περιέχονται στα Accessories. Με το GRAPHICS εμφανίζονται τα εκπληκτικά γραφικά του Wonderland. Υπάρχουν εκπληκτικά ζωγραφισμένες οθόνες, από τις καλύτερες που έχω δει ποτέ, που διαφέρουν σε μέγεθος, ανάλογα με την τοποθεσία όπου είσαι. Σε μερικές απ' αυτές υπάρχει και animation. Το animation, όπου υπάρχει, είναι εκπληκτικό και κάνει τα κλασικά animated - adventures να ωχριούν μπροστά του. Ειδικά το πέταγμα του γύπα αλλά και η απόδοση του γράμματος από τον ταχυδρόμο στο δούκα είναι πέρα από κάθε περιγραφή. Σε αφήνουν άφωνο με την τελειότητά τους. Υπάρχουν συνολικά 30 animated οθόνες, στα πάνω από 100 γραφικά που έχει συνολικά το παιχνίδι. Ο Chris Kent έχει κάνει μία πραγματικά απίθανη δουλειά. Οταν εμφανιστούν τα γραφικά, μπορείς να παρέμβεις με το mouse σ' αυτά και να παίξεις από το παράθυρο από ένα μέρος του παιχνιδιού. Πάτα το δεξί πλήκτρο του mouse όπου θέλεις στην οθόνη και θα ανοίξουν οι εντολές που καταλαβαίνει, π.χ. στο ποτάμι examine, στη λάμπα examine, get, search κ.λπ. Φανταστική σύλληψη και υλοποίηση. Με το MAP εμφανίζεται ο χάρτης του παιχνιδιού. Οσο περισσότερες τοποθεσίες έχετε επισκεφθεί τόσο πιο πολύ ολοκληρωμένος θα δείχνει ο χάρτης αυτός. Κάθε τοποθεσία, πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse, εμφανίζει τις εντο-

λές GO TO και VIEW GRAPHICS. Μπορείτε έτσι να ταξιδέψετε από τοποθεσία σε τοποθεσία μέσω του χάρτη ή ενεργοποιώντας την εντολή GO TO ή κάνοντας διπλό κλικ με το αριστερό πλήκτρο του mouse. Το VIEW GRAPHICS εμφανίζει ξανά τα γραφικά της οθόνης που επισκέπτεστε. Τέρμα πια οι χαρτογραφήσεις. Οχι μόνο το παιχνίδι έχει απλοποιηθεί, αλλά και η γρήγορη μετακίνησή σας. Το COMPASS εμφανίζει μία πυξίδα πάνω στην οποία εμφανίζονται με πιο έντονο χρώμα οι διευθύνσεις όπου κάθε φορά μπορείς να κινηθείς. Πολύ χρήσιμο, όταν πρωτοπαίξεις το παιχνίδι και δεν θέλεις να ψάχνεις, τυπώνοντας για τις δυνατές κάθε φορά εξόδους. Με τα INVENTORY και ITEMS IN ROOM εμφανίζονται δύο παράθυρα που περιέχουν, το ένα, τα αντικείμενα που κουβαλάς και το άλλο τα αντικείμενα που υπάρχουν στη συγκεκριμένη τοποθεσία. Εδώ υπάρχουν πολλαπλές λειτουργίες. Μπορείς, πατώντας το αριστερό πλήκτρο του mouse, να μεταφέρεις αντικείμενα από το ένα παράθυρο στο άλλο, εκτελώντας έτσι ουσιαστικά τις εντολές GET και DROP. Ταυτόχρονα, πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse σ' ένα από τα αντικείμενα, που υπάρχουν στα παράθυρα αυτά, εμφανίζονται οι εντολές που μπορείς να ενεργοποιήσεις κάθε φορά, όπως EXAMINE, SEARCH, OPEN, CLOSE, GET, DROP, WEAR, REMOVE, DRINK και EAT. Δηλαδή ουσιαστικά ένα μεγάλο μέρος του παιχνιδιού παίζεται μέσα από τα παράθυρα αυτά, διευκολύνοντας με τον τρόπο αυτό πάρα πολύ το χρήστη. Περνάμε τώρα στο κυρίως παράθυρο, σ' αυτό όπου εμφανίζεται το κείμενο και τυπώνεις τις εντολές. Ονομάζεται Session Window και περιέχει τέσσερα μενού: τα File, Text, Verbs και Commands. Το File μενού περιέχει τα LOAD, SAVE, RESTART και PRINTER. Να δούμε πώς κάνεις SAVE ή LOAD γιατί αυτό είναι σημαντικό και μπορεί να αντιμετωπίσεις προβλήματα. Πάτησε, ας πούμε, τη SAVE επιλογή. Θα εμφανιστεί ένα ειδικό πάαθυρο. Τώρα βάλτε μία άδεια φορμαρισμένη δισκέτα και πάτησε το A:\ που εμφανίζεται στο πάνω δεξιά μέρος του παραθύρου με το δεξί όμως πλήκτρο του mouse. Τώρα πια μπορείς να σώσεις άφοβα τη θέση σου, στη δισκέτα που έχεις ετοιμάσει για τα saves. Για να κάνεις LOAD, κάνεις περίπου το ίδιο. Ενεργοποιήστε την εντολή και όταν εμφανιστεί το παράθυρο, βγάλτε τη δισκέτα του προγράμματος και βάλτε αυτήν που περιέχει τα saves σας. Πατήστε το A:\ με το δεξί πλήκτρο του mouse και αυτά θα εμφανιστούν. Τώρα πατήστε όποιο θέλετε με το αριστερό πλήκτρο, ώστε αυτό να μαυρίσει και πατήστε το LOAD του παραθύρου αυτού. Από τα Text μενού ρυθμίζεις το είδος αλλά και το μέγεθος των γραμμάτων είτε του κειμένου είτε των εντολών που τυπώνεις. Εγώ για όλα προτίμησα τα Helvetica, μεγέθους 10 points. Στο Verbs μενού υπάρχουν οι έτοιμες εντολές του παιχνιδιού, που ουσιαστικά σου επιτρέπουν να παίξεις το Wonderland σε ποσοστό περίπου 90%, μόνο μέσα απ' αυτές. Οι μόνες εντολές που θα χρειαστείς και δεν υπάρχουν εδώ είναι οι WAVE, UNLOCK, TALK, ASK, SAY, TELL, POINT, PUT, LOOK THROUGH. Ετσι π.χ. πήγαινε στην εντολή EXAMINE και βάλε το mouse στο δεξί άκρο της εντολής. Ενα καινούριο παράθυρο ανοίγει, που περιέχει όλα τα αντικείμενα που μπορείς να εξετάσεις κάθε φορά. Χρησιμοποιήστε λοιπόν το VERBS μενού για να επιλέγετε τις εντολές σας, αντί να τις τυπώνετε. Κάνουν το παιχνίδι πολύ - πολύ διασκεδαστικό. Το Commands μενού περιέχει τις εντολές LOOK, WAIT, INVENTORY, SCORE κερδίζοντας έτσι χρόνο από το να τις τυπώνεις. Φυσικά μπορείς να παίξεις το Wonderland και σαν text adventure, μέσα από το Session Window, τυπώνοντας κανονικά τις εντολές που θέλεις. Και η μουσική; Υπάρχει καλή μουσική, αλλά δυστυχώς σε ορισμένες μόνο τοποθεσίες. Εγώ άκουσα μουσική μόνο στις εξής τοποθεσίες: Croquet Green, Music Room, Giomt Mushroom, Eastern Hall, Mad Tea Party και Courtroom.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ:	95
ΣΕΝΑΡΙΟ:	90
ΓΡΙΦΟΙ:	90
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ:	90
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ:	95
ΓΡΑΦΙΚΑ:	90
ΗΧΟΣ:	90

Συνοψίζοντας

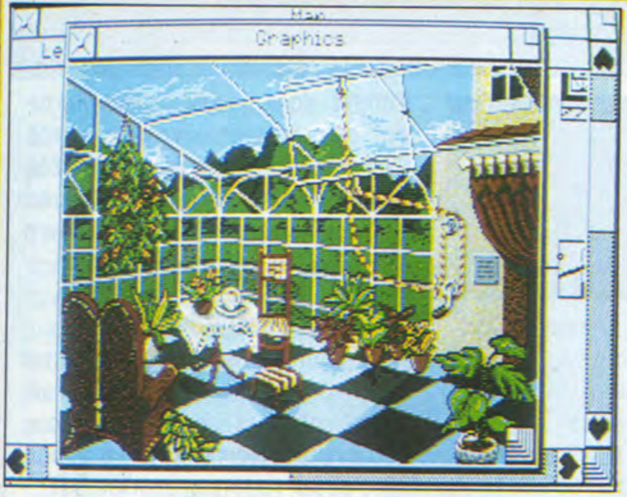
Το Wonderland έχει φανταστικά γραφικά με εκπληκτικό animation, από τα καλύτερα δείγματα του είδους που έχω δει ως τώρα. Ο χειρισμός του, μέσω του πρωτότυπου user - interface που χρησιμοποιεί είναι πραγματικά το κάτι άλλο. Γίνεται ένα αυτόνομο παιχνίδι μέσα στην περιπέτεια που παίζεις! Πραγματική διασκέδαση. Ο ήχος του καλός, αλλά πολύ λίγος.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ – ΔΡΑΣΗ – ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα της περιπέτειας είναι φανταστική. Φυσικά το εκπληκτικό βιβλίο διευκολύνει πάρα πολύ το σενάριο του Wonderland. Ειδικά οι διάλογοι της χελώνας με το Gryphon, στο Mad Tea Party, στο Croquet Green και τέλος αυτοί του δικαστηρίου, είναι πραγματικά ανεπανάληπτοι. Η δράση του είναι σταδιακή. Στην αρχή ακολουθείς το λαγό. Μετά πρέπει να ξεφύγεις από το πρώτο υπόγειο σύστημα δωματίων, ώστε να μπεις στο κυρίως παιχνίδι. Τώρα πρέπει να βρεις ένα πάσο για να μπεις στο παλάτι, να πας στο λαγό ό,τι σου έχει ζητήσει, να μαζέψεις τα δεκατρία τραπουλόχαρτα που είναι διασκορπισμένα σ' όλο το παιχνίδι, να βοηθήσεις το μάγειρα να φτιάξει τις τούρτες για τη βασίλισσα, ώστε μετά να τις κλέψεις, για να φτάσεις στο δικαστήριο.

Εκεί, αφού πιο μπροστά έχεις μάθει το μυστικό που διαπερνά την ακροαματική διαδικασία, θα πρέπει να διαλέξεις τους σωστούς συνηγόρους σου, ώστε να μπορέσεις να επιτύχεις στον αντικειμενικό σου σκοπό, δηλαδή να ολοκληρώσεις το όνειρό σου. Σε γρίφους δεν αναφέρομαι συγκεκριμένα μια και όλοι περιέχονται στη help ρουτίνα που προαναφέραμε.

Τελειώνοντας, το Wonderland είναι το πιο σοφιστικέ adventure που





έχω δει ως τώρα. Περιέχει εκπληκτικά γραφικά, φανταστικό animation, πανέξυπνους γρίφους, πλούσια δράση και στηρίζεται σε ένα φανταστικό βιβλίο για σενάριο και στο πιο πρωτότυπο user - interface που έχει εμφανιστεί.

Είναι ένα πραγματικό όνειρο που μας καλεί να το ζήσουμε. Ονειρευτείτε το λοιπόν!!!

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Η λύση που ακολουθεί δεν χρησιμοποιεί καθόλου τα extra windows και στηρίζεται αποκλειστικά στην πληκτρολόγηση των εντολών.

Ξεκινώντας λοιπόν: E, GET PEAR, WAIT μέχρι να 'ρθει ο λαγός. Το αχλάδι που κουβαλάς μετατρέπεται σε λάμπα! (+4), EXAMINE LANTERN, W, SW, W, W, S, S, GET JAR, EXAMINE JAR, READ LABEL OF JAR, STAND, SEARCH HEAP OF LEAVES, GET KEY (number 10), W, OPEN DOOR, NW, EXAMINE PIANO, OPEN PIANO, GET SHEET OF MUSIC μόνο όταν η καρέκλα είναι δίπλα στο πιάνο, αλλιώς WAIT μέχρι να συμβεί αυτό, EXAMINE SHEET OF MUSIC, GET KEY IN C, EXAMINE PIANO (keying), SE, E, UNLOCK DOOR WITH KEY IN C, OPEN DOOR, S, GET CARD SHOE AND EXAMINE IT, GET OVERALL AND EXAMINE IT, GET COAT HANGER AND EXAMINE IT, N, E, SE, EXAMINE TABLE, GET BOTTLE, SEARCH TABLE, GET GLASS BOX, GET FAN AND GLOVES. Αυτά τα ρίχνει ο λαγός.

Αν δεν έχει εμφανιστεί ακόμη, WAIT μέχρι να έρθει και να τα ρίξει.

EXAMINE FAN AND GLOVES, WEAR GLOVES, OPEN FAN, WAVE FAN (+5/9), WEAR OVERALL (+3/12), EXAMINE CURTAIN, OPEN CURTAIN, WAIT μέχρι να 'ρθει ο λαγός και να σου δώσει το κλειδί, E, N, W, GET GARDENING GLOVES AND EXAMINE THEM, E, EXAMINE HOUSE, EXAMINE DOOR, EXAMINE NOTICE, S, E, EXAMINE POSTER, OPEN GATES, N, EXAMINE WASHING LINE, GET PEG AND EXAMINE IT, S, SE, SE, NE, NW, NE, NE, N, OPEN DOOR, E, EXAMINE TABLE, GET GAZETTES, EXAMINE CARD (two), GET CARD (+1/13), EXAMINE BOOKCASE, PUT PEG ON NOSE (+5/18), OPEN GLASSES CASE AND EXAMINE IT, GET LENS AND EXAMINE IT (small), UP, E, EXAMINE BED, SEARCH BED, GET SLIPPERS, W, S, E, REMOVE SHOES AND BLUE GLOVES, WEAR SLIPPERS (+1/19), WEAR GARDENING GLOVES, PULL ROPE (+2/21), W, EXAMINE KNIFE RACK, GET KNIFE AND EXAMINE IT, EXAMINE TABLE, GET GLASS KEY, OPEN CUPBOARD AND EXAMINE IT, GET JUG (cream), CLOSE CUPBOARD, E, PULL ROPE, τα γάντια λιώνουν, REMOVE SLIPPERS, WEAR SHOES AND GLOVES, W, N, DOWN, E, UNLOCK CABINET WITH GLASS KEY, OPEN CABINET AND EXAMINE IT, GET PASS AND EXAMINE TI (+16/37), W, REMOVE PEG, W, S, SW, GET FORK AND EXAMINE IT, DROP PEG AND GAZETTES AND SLIPPERS, GO TO WASHING LINE, UNLOCK DOOR WITH FRONT DOOR, KEY, OPEN DOOR, N, E, W, N, EXAMINE EGG RACK, GET EGG, OPEN BACK DOOR, N, EXAMINE HEAP, SEARCH HEAP WITH FORK, EXAMINE CARD (eight), GET CARD (+2/39), DROP FORK, E, EXAMINE WORKBENCH, EXAMINE VICE, PUT HANGER INTO VICE, PULL HANGER (+8/47), OPEN VICE, W, S, S, UP, EXAMINE BASKET, GET POUCH AND EXAMINE IT, EXAMINE CLOCK AND DOOR, OPEN CLOCK, EXAMINE CARD (six), GET CARD (+3/50), LOOK THROUGH KEYHOLE, PUT SHEET OF MUSIC, UNDER DOOR, PUT HANGER INTO KEYHOLE, PULL SHEET OF MUSIK, GET KEY AND EXAMINE IT, UNLOCK DOOR WITH BEDROOM KEY, OPEN DOOR (+6/56), N, DROP HANGER, EXAMINE SMELF, GET QUARTZ BOTTLE AND EXAMINE IT, EXAMINE DESK, EXAMINE INK WELL, EXAMINE FLUID (washwhite), EXAMINE BED, GET FAN (+4/60), OPEN DRAWERS AND EXAMINE THEM, GET PINK GLOVES (+4/64), GO TO PALACE, N......

Ω! άργησα, συγνώμη αλλά πρέπει να φύγω.

■

"γάτα"

Χωρίς αμφιβολία το Atari είναι "γάτα"!

Γιατί μιλάμε για "Το Computer". Αυτό που οι χρήστες του ονόμασαν γάτα για τις δυνατότητες που έχει.

Γιατί το Atari είναι ευκίνητο και συνεργάσιμο. Φιλικό για ότι θελήσετε να κάνετε, να γράψετε κείμενα, να μελετήσετε, να κάνετε graphs.

Εύκολο στον χρήστη και ξεκούραστο για πραγματικά σοβαρή δουλειά. Ανταποκρίνεται στις ανάγκες κάθε ηλικίας, είναι ανεξάρτητο, ευέλικτο και μεγαλώνει μαζί σας. Αλλάζει διάθεση μαζί σας και είναι το καλύτερο για computer games.

Στη μουσική φανταστικό! Γιατί το Atari παίζει σε 3 κανάλια ήχου, 8 bits και συνδέεται με το στερεοφωνικό σας για αναπαραγωγή. Απόδειξη η Madonna και ο Jean Michel Jarre παίζουν Atari.

Αν λοιπόν ψάχνετε για "το computer" γάτα είναι το Atari.

Τεχνικά Χαρακτηριστικά

- Επεξεργαστή CPU: 16/32 bit motorola 68.000
- 512 K ή 1024 K RAM επεκτάσιμη στα 4M "με εσωτερικό disk drive 3 1/2"
- Πληκτρολόγιο τύπου Qwerty Joystick και mouse
- Blitter για γρηγορότερη επεξεργασία γραφικών
- Rainbow TOS και GEM στην ROM
- Σειριακή και παράλληλη θύρα
- Οριζόντιο και κάθετο scrolling
- Παλέτα 4096 χρωμάτων
- Υποδοχές για δεύτερο disk drive, σκληρό δίσκο, TV ή VCR
- Θύρες εξόδου/εισόδου (ενσωματωμένες): Printer 8 bit παράλληλη, modem: RS-232C, 50-19, 200 baud, floppy disk drive: 250 Kbits/sec Midi: in/out 31, 25K band, mouse και joystick, RF modulator.
- Στερεοφωνική έξοδος ήχου. Δυνατότητα σύνδεσης εξωτερικού GEN LOCK.

Προγράμματα (Δωρεάν με τις συσκευασίες)

520 STE	1040 STE
STOS	FIRST BASIC
HYPERPAINT	HYPERPAINT
MUSIC MAKER II	
FIRST BASIC	S.T.A.C.
ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΤΑ	ST-WORD (WORK PROCESSOR)
ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ	ST-BASIC
DRAGONS BREATH	ST-CALC (SPREADSHEET)
IMPOSSIBLE MISSION II	ST-GRAPH (BUSINESS GRAPHICS)
OUT RUN	
SUPER CYCLE	
BLOOD MONEY	
ANARCHY	

ATARI®



ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑ: A-SYSTEMS A.E., ΣΟΛΩΝΟΣ 26, ΑΘΗΝΑ 106 73, ΤΗΛ: 3640719 - 3642985

BBC

Χωρίς joystick

AEGIS SONIX
ΟΙ ΒΙΡΤΟΥΟΖΕΣ ΝΟΤΕΣ ΤΗΣ AMIGA 500!

Προσομοιώστε το πληκτρολόγιο του υπολογιστή σας με το κλαβιέ ενός ψηφιακού συνθεσάιζερ και δοκιμάστε να παίξετε τα hits των αγαπημένων σας καλλιτεχνών

του Ξενοφώντα Αδαμαντίδη

Το Aegis Sonix διαθέτει όλα τα απαραίτητα στοιχεία για να αξιοποιήσει τις οποιεσδήποτε μουσικές σας ανησυχίες και αναζητήσεις. Μέσα από το εξαιρετικά φιλικό interface και με τη γνωστή πλέον σε όλους μέθοδο των pulldown menus, μπορείτε - εκτός από το να παίξετε μουσική - να συνθέσετε τα δικά σας κομμάτια, να τα ακούσετε να παίζονται ενώ συγχρόνως σας παρέχεται η δυνατότητα να επεμβαίνετε στη χροιά του ήχου, να ακούσετε τα έτοιμα κομμάτια που είναι σωσμένα στη δισκέτα και, τέλος, να πειραματιστείτε με διάφορα ηχητικά εφέ.

Η κυρίως οθόνη στηρίζεται σε δύο πεντάγραμμα με το κλειδί του sol, που ορίζει ως sol τη νότα της δεύτερης γραμμής, και το κλειδί του fa, που ορίζει ως fa τη νότα της πρώτης γραμμής. Επιλέξτε την option New από το menu Project της μπάρας με τα pulldown menus, για να ελευθερώσετε τα πεντάγραμμα, αν έχετε ήδη δοκιμάσει να γράψετε κάτι ή αν έχετε φορτώσει κάποιο από τα αποθηκευμένα κομμάτια, ώστε να συνθέσετε το δικό σας κομμάτι. Με τον κέρσορα τοποθετείτε τις νότες (φθογγόσημα) πάνω στο πεντάγραμμο (ανάλογα με τη θέση όπου τοποθετείτε την κάθε νότα, παίρνει την ανάλογη οξύτητα), αφού πρώτα επιλέξετε τη χρονική αξία κάθε νότας από την παλέτα με τα μουσικά σημεία.

Η παλέτα βρίσκεται ακριβώς κάτω από τα πεντάγραμμα και έχει οριζόντια διάταξη· από τα αριστερά προς τα δεξιά παρατίθενται οι νότες με τη χρονική τους αξία, ολόκληρα, 3/4 (1/2 με τη προσθήκη παρεστιγμένου), 1/2, 3/8 (1/4 με την προσθήκη παρεστιγμένου), 1/4 , 1/8 κ.λπ., οι παύσεις επίσης με τη σειρά της χρονικής τους αξίας 1/2, 1/4, 1/8, 1/16 κ.λπ. (παύση είναι το μουσικό σημείο που δηλώνει τη διακοπή μιας μουσικής εκτέλεσης για κάποια χρονική διάρκεια), τα σημεία αλλοίωσης - δηλαδή η ύφεση (χαμηλώνει τη νότα κατά ένα ημιτόνιο) - η δίεση (αυξάνει τη νότα κατά ένα ημιτόνιο) και η αναίρεση που επαναφέρει τη νότα στη φυσική της οξύτητα. Πριν προχωρήσετε όμως στην τοποθέτηση των μουσικών σημείων στο πεντάγραμμο, πρέπει να ορίσετε το χρόνο της σύνθεσής σας και τον οπλισμό του κλειδιού· το κάθε μέτρο (μέτρο είναι το τμήμα του πενταγράμμου μεταξύ δύο διαστολών) πρέπει να έχει την ίδια συνολική χρονική αξία, το άθροισμα των φθογγοσήμων και των παύσεων πρέπει να είναι το ίδιο σε κάθε μέτρο.

Ο χρόνος, η συνολική χρονική αξία του κάθε μέτρου, δίνεται πάνω στο πεντάγραμμο με ένα κλάσμα μετά το κλειδί. Εσείς διαλέγετε το χρόνο από το menu signatures, ορίζοντας τον αριθμητή και τον παρανομαστή του κλάσματος στο παράθυρο που εμφανίζεται. Από τη στιγμή που θα ορίσετε το χρόνο, οι διαστολές θα εισαγάγονται στο πεντάγραμμο αυτόματα με το που θα συμπληρώνεται η χρονική αξία του μέτρου. Από το ίδιο παράθυρο, τέλος, σας δίνεται η ευκαιρία να ορίσετε και τον οπλισμό του κλειδιού.

Κάτω από την παλέτα των μουσικών σημείων βρίσκεται μια οριζόντια μπάρα, ένας διάδρομος, όπου μετακινώντας το κέρσορα προχωράτε στα επόμενα μέτρα του πενταγράμμου, όταν "γεμίσετε" το μέρος του πενταγράμμου που εμφανίζεται αρχικά στην οθόνη ή στα προηγούμενα, όταν έχετε προχωρήσει αρκετά και θέλετε να δείτε κάποια από τα πρώτα μέτρα. Κάτω και δεξιά βρίσκονται τέσσερις click icons που αντιπροσωπεύουν τις φωνές από τις οποίες θα εκτελεστεί το κομμάτι σας. Ενεργοποιείτε τις φωνές με τον κέρσορα και οι icons γίνονται μαύρες, ενώ όταν ξανακάνετε click επάνω τους παίρνουν μπλε χρώμα και οι αντίστοιχες φωνές αποδίδουν το ήμισυ της έντασής τους. Κάνοντας double click στο σύμβολο της τρομπέτας που απεικονίζεται δίπλα από τα icons με τις φωνές, περνάτε στο menu των οργάνων για να διαλέξετε τα όργανα που θα εκτελέσουν τη σύνθεσή σας. Το menu περιλαμβάνει μια μεγάλη γκάμα οργάνων, την πιο πλούσια που έχουμε δει σε ανάλογα προγράμματα. Κάτω αριστερά στην κυρίως οθόνη υπάρχουν τέσσερα επιμήκη icons που παρουσιάζουν ξεχωριστό ενδιαφέρον. Από εδώ, μετακινώντας απλά τον κέρσορα κατά μήκος του κάθε icon ρυθμίζετε την ταχύτητα εκτέλεσης του κομματιού, το ρυθμό του, καθώς και την ένταση του ήχου προκειμένου να αποφεύγετε τις συνεχείς αυξομειώσεις του monitor volume. Οι ρυθμίσεις με τα icons αυτά μπορούν να πάρουν τέτοια έκταση, ώστε το τελικό αποτέλεσμα να μοιάζει από λίγο έως καθόλου με την πρωτότυπη σύνθεσή σας· φανταστείτε λοιπόν τι περιθώρια πειραματισμού προσφέρονται. Οταν έρθει η ώρα να ακούσετε τη σύνθεσή σας, δεν έχετε παρά να κάνετε click στο σημείο της οθόνης που γράφει PLAY· με το STOP σταματάτε την εκτέλεση, ενώ κρατώντας ενεργοποιημένο το icon REPEAT το κομμάτι σας με το που τελειώνει θα επαναλαμβάνεται από την αρχή. Θα περάσουμε τώρα σε μια άλλη οθόνη του Aegis Sonix, που παρέχει την πολύ δια-

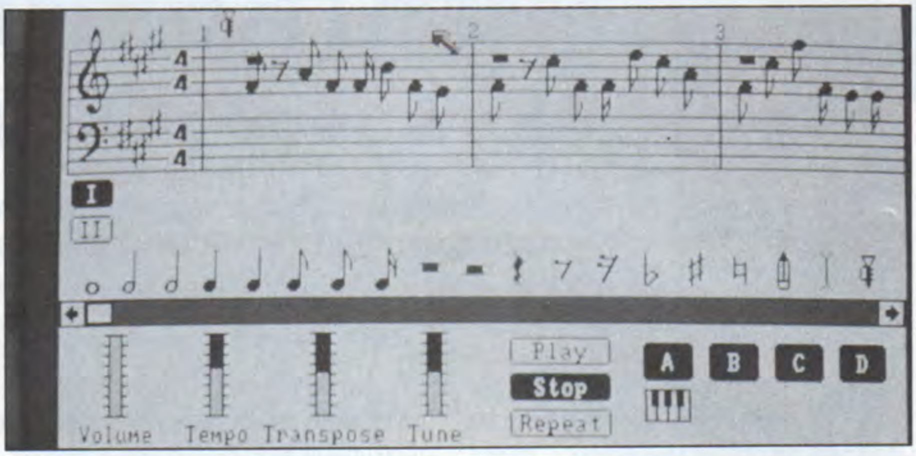
Χωρίς joystick

σκεδαστική δυνατότητα να παίξετε μουσική απευθείας από το πληκτρολόγιο της Amiga. Αφού επιλέξετε την option keyboard από το menu screen, στην οθόνη εμφανίζεται μια απεικόνιση του πληκτρολογίου της Amiga όπου σε κάθε πλήκτρο αναγράφεται η νότα που θα ακουστεί αμέσως μόλις το πατήσετε. Αν δεν σας ικανοποιούν οι συνδυασμοί με τις νότες ή η διάταξη του πληκτρολογίου, μπορείτε να αντικαταστήσετε τη νότα κάποιου πλήκτρου ή και όλων των πλήκτρων με άλλες. Για το σκοπό αυτό, υπάρχει στο κάτω μέρος της οθόνης το κλαβιέ ενός πιάνου· αφού κάνετε click στο πλήκτρο του πληκτρολογίου της Amiga που θέλετε να αλλάξετε, επιλέγετε με τον κέρσορα τη νότα που θέλετε να αντικαταστήσει την αρχική από το κλαβιέ του πιάνου. Πατώντας τώρα το αντίστοιχο πλήκτρο στον υπολογιστή σας, θα ακούσετε τη νέα νότα. Βέβαια, το πληκτρολόγιο δεν έχει σχεδιασθεί για να παίζετε μουσική και γι' αυτό θα συναντήσετε δυσκολία κατά την ...εκτέλεση των κομματιών σας. Με λίγη εξάσκηση όμως θα συνηθίσετε να κινείτε σωστά τα δάχτυλά σας. Δεν πρέπει άλλωστε να ξεχνάτε πως δεν έχουμε να κάνουμε με ένα αυθεντικό συνθεσάιζερ Roland ή Yamaha, αλλά με ένα υποκατάστατο που, ναι μεν προσομοιάζει τις βασικές λειτουργίες ενός σύγχρονου συνθεσάιζερ, αλλά δεν παύει να είναι υποκατάστατο. Το σημαντικό όμως είναι ότι μπορείτε να παίξετε οποιοδήποτε από τα όργανα που περιλαμβάνονται στο πρόγραμμα και όπως είπαμε είναι πολλά.

Για να περάσετε στο menu με τα όργανα μέσα από την οθόνη με το πληκτρολόγιο, πρέπει να επιλέξετε την option instrument από το menu keyboard. Τότε θα έχετε τη δυνατότητα να διαλέξετε μεταξύ των ήχων πιάνου, αρμόνιου, ηλεκτρικής κιθάρας, μπάσου, τρομπέτας, βιολιού, φλάουτου και άλλων 70 οργάνων. Η απόδοση του ήχου του κάθε οργάνου αποδίδεται αρκετά πιστά, ενώ φυσικά η ακουστική εντύπωση βελτιώνεται αισθητά αν τυχαίνει να διαθέτετε στερεοφωνικό monitor (φυσικά μπορείτε να συνδέσετε τον υπολογιστή σας με έναν ενισχυτή και να απολαύσετε τον ήχο από τα ηχεία του στερεοφωνικού σας συγκροτήματος). Η ένταση του ήχου ρυθμίζεται μέσα από την option Volume του menu Keyboard.

MENUS SUBMENUS ΚΑΙ ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Η μπάρα με τα pulldown menus αρχίζει με το menu Screens που με τις options Score, Instrument και keyboard σας οδηγεί αντίστοιχα στην οθόνη με τα πεντάγραμμα όπου γράφετε και ακούτε τα κομμάτια σας, ακούτε τα σωσμένα κομμάτια, στην οθόνη με



το κλαβιέ του πιάνου όπου παίζετε μουσική με τα πλήκτρα της Amiga, και σε μια οθόνη όπου μπορείτε να παρακολουθείτε σε κυματομορφές τον ήχο που παράγεται και να επεμβαίνετε στη συχνότητα και στη χροιά του. Δεύτερο έρχεται το menu Project. Με την option New ανανεώνετε τα πεντάγραμμά σας για να γράψετε κάποιο καινούριο κομμάτι, ενώ με την option Load φορτώνετε στη μνήμη του υπολογιστή σας κάποιο από τα ήδη σωσμένα κομμάτια.

Το menu των σωσμένων στη δισκέτα κομματιών περιλαμβάνει πολλά γνωστά κομμάτια, όπως A View to a Kill, Ghost Busters, Miami Vice. Συνολικά, στο πρόγραμμα συμπεριλαμβάνονται 11 κομμάτια. Μπορείτε με την εντολή Save που ακολουθεί να σώσετε στη δισκέτα και τις δικές σας δημιουργίες, ή κάποιο κομμάτι που έχετε αφήσει ημιτελές και θέλετε, φυσικά, να ασχοληθείτε ξανά μαζί του. Αν θελήσετε να σβήσετε κάποιο από τα σωσμένα κομμάτια, δεν έχετε παρά να επιλέξετε την option Delete· θα εμφανιστεί πάλι το menu με τα σωσμένα κομμάτια για να διαλέξετε το ...καταδικασμένο με την εσχάτη των ποινών των files!

Η option About Sonix, που ακολουθεί, μας ενημερώνει για τους δημιουργούς του προγράμματος, ενώ στο τέλος του menu Project βρίσκεται η εντολή Quit που κάνει - τι άλλο; - quit από το πρόγραμμα.

Μην παρασύρεστε όμως, γιατί δεν τελειώσαμε ακόμη. Για τη συνέχεια έχουμε το menu Edit που βρίσκεται εκεί με σκοπό να σας διευκολύνει στις συνθετικές σας δραστηριότητες. Με τις options Cut, Copy, Paste, Clear σας δίνεται η δυνατότητα να επεξεργαστείτε χωριστά κάποιες ακολουθίες, να συμπληρώνετε π.χ. επαναλαμβανόμενα μέρη στο κομμάτι σας, χωρίς να χρειάζεται να τα ξαναγράφετε κάθε φορά, ενώ με τις Octave up, Octave down, Semitone up, Semitone down αντίστοιχα ανεβάζετε ή κατεβάζετε την οξύτητα της κάθε νότας. Τελευταίο menu της μπάρας των pulldown menus είναι το menu που θέλει να λέγεται ...Option! Το menu Option λοιπόν (για να τελειώνουμε καμιά φορά μαζί τους) αποτελείται από δύο options, τη Signatures και τη Mix. Η πρώτη οδηγεί σε ένα submenu όπου δίνετε το χρόνο της σύνθεσης και τον οπλισμό του κλειδιού και η δεύτερη σ' ένα άλλο όπου ρυθμίζετε την ένταση (χωριστά) καθεμιάς από τις φωνές που εκτελούν το κομμάτια ή τα δικά σας ή τα σωσμένα· option που λειτουργεί σαν οκτακάναλος γραφικός ισοσταθμιστής (equalizer) και παρουσιάζει ενδιαφέρον.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Συνοψίζοντας τις εντυπώσεις που μας άφησε το πρόγραμμα και λαμβάνοντας υπόψη τα ενδιαφέροντα του μέσου χρήστη, δεν έχουμε παρά να σας πούμε ότι το συνιστούμε ανεπιφύλακτα. Ακόμη κι αν δεν είστε από τους φανατικούς οπαδούς του είδους των προγραμμάτων που παρουσιάζονται από τη στήλη "Χωρίς Joystick" ή δεν έχετε το χρόνο να ασχοληθείτε όσο θα θέλατε μαζί τους, το Aegis Sonix δεν θα σας απογοητεύσει· μπορείτε κάλλιστα να παίξετε μαζί του όπως αν είχατε αγοράσει ένα ακόμα παιχνίδι και να εντυπωσιάσετε τους φίλους σας παίζοντας ηλεκτρική κιθάρα από το πληκτρολόγιο της Amiga. Αν πάλι ασχολείστε συστηματικά με κάποιο όργανο και ψάχνετε ένα πρόγραμμα-εργαλείο για τη μελέτη σας, κυκλοφορούν προγράμματα πιο εξειδικευμένα στην ανάπτυξη και απόδοση σύνθετων εκτελέσεων. Όμως, και το Aegis Sonix διαθέτει τις απαραίτητες λειτουργίες για να γράψετε, να διορθώσετε και να ακούσετε κάποιο κομμάτι. Σε συνδυασμό με τη δυνατότητα επέμβασης στον παραγόμενο ήχο που προσφέρει, θα μπορούσαμε να πούμε ότι είναι ιδανικό για τους φίλους της μουσικής που δεν περιορίζονται στις κλασικές σπουδές, αλλά τους διακρίνει μια σύγχρονη πειραματική προσέγγιση του χώρου Ήχος και Μουσική.

DATABANKS

Η απόλυτη αξία της Πληροφορίας

Στην αρχή ήταν τα αγαθά. Κατόπιν ήρθε το χρήμα και καθιερώθηκε ως μέσο ανταλλαγής και αξίας. Πλησιάζοντας όμως τον 21ο αιώνα, η ανάπτυξη της τεχνολογίας καθιέρωσε κάτι που τείνει να γίνει πολυτιμότερο από το χρήμα: την Πληροφορία.

των Α. Λεκόπουλου – Γ. Ρηγόπουλου

Data. Δεδομένα. Μαγικές λέξεις που κρύβουν μέσα τους πολλά πράγματα και παίρνουν πολλές μορφές. Databank σε απόλυτη μετάφραση σημαίνει Τράπεζα Πληροφοριών. Βέβαια, Τράπεζες Πληροφοριών έπρεπε να ονομάζονται μόνον εκείνες που περιέχουν ιατρικές ή νομικές συμβουλές και χρησιμοποιούνται για να εξυπηρετήσουν επαγγελματικές ανάγκες των χρηστών τους.

Ωστόσο επειδή - κρίνοντας αντικειμενικά - Πληροφορία παίρνει κανείς ακόμα και αν διαβάσει μια αγγελία, ο όρος έχει επικρατήσει για όλα τα multiuser συστήματα που υπάρχουν και χρησιμοποιούνται απ' οποιονδήποτε έχει modem.

Τι είναι όμως ένα multiuser σύστημα;

Φανταστείτε μία λέσχη, ανοιχτή 24 ώρες το 24ωρο, στη οποία θα μπορούσατε να πηγαίνετε και να κουβεντιάζετε με τους φίλους σας, να μαθαίνετε τι πωλείται, για να το αγοράσετε και βέβαια τα διάφορα νέα της παρέας. Αλλωστε οι κουτσομπόλες όλων των αιώνων θεωρούνται πολύ προχωρημένα μυαλά: ήξεραν την αξία της Πληροφορίας πολύ πριν την ανακαλύψουν οι υπόλοιποι.

Μια τέτοια ηλεκτρονική λέσχη είναι κάθε multi user σύστημα.

DATABANKS

Ο θεσμός των multi user συστημάτων (ας τα λέμε databanks, για να είμαστε σύντομοι) είναι κάτι που έχει καθιερωθεί εδώ και πολλά χρόνια τόσο στο εξωτερικό όσο και στη χώρα μας. Οι databanks λειτουργούν με κάποιες μηνιαίες ή ετήσιες συνδρομές από τους χρήστες τους. Οποιοσδήποτε έχει modem, μπορεί να επικοινωνήσει με κάποιο τέτοιο σύστημα και να γραφτεί συνδρομητής. Οι συνδρομές γίνονται συνήθως σε μηνιαία βάση και αντιστοιχούν σε περιορισμένο χρόνο επικοινωνίας. Αυτό χρειάζεται να το εξηγήσουμε λίγο. Ας πούμε ότι σε κάποιο σύστημα η μηνιαία συνδρομή είναι 2.000 δρχ. Πληρώνοντάς την έχετε το δικαίωμα να χρησιμοποιείτε το σύστημα με τους εξής δύο τρόπους:

α) Με καθορισμένο ημερήσιο χρόνο χρήσης. Εχετε δηλαδή το δικαίωμα να μπαίνετε στο σύστημα γιά 60 λεπτά (π.χ.) κάθε μέρα. β) Με credits χρόνου. Μόλις πληρώνετε τη συνδρομή παίρνετε 600 credits χρόνου (πάλι π.χ.), που το καθένα αντιστοιχεί σε 3 πραγματικά λεπτά. Κάθε τρία λεπτά που είστε on line με το σύστημα αφαιρείται και ένα credit από το λογαριασμό σας. Με αυτόν τον τρόπο δεν περιορίζεστε χρονικά ανά ημέρα και, αν θέλετε, μπορείτε να ξοδέψετε όλη σας τη συνδρομή στο χρόνο που θέλετε. Εννοείται ότι σε αυτό το σύστημα πληρώνετε την επόμενη συνδρομή λίγο πριν σας τελειώσουν τα credits και όχι υποχρεωτικά κάθε μήνα. Υπάρχουν όμως και κάποια bonus που μπορείτε να πάρετε. Πολλές databanks έχουν καθιερώσει το σύστημα του να "αγοράζουν" από τους συνδρομητές τους προγράμματα, πληρώνοντάς τους με credits.

Ετσι, αν κάνετε upload κάποιο public domain πρόγραμμα στο σύστημα (ή κάποιο πρόγραμμα που ίσως έχετε φτιάξει εσείς), ο sysop μπορεί να σας φιλοδωρήσει με μερικά credits. Αλλες databanks, πάλι, που είναι πιο αυστηρές, έχουν καθιερώσει το σύστημα του να μην μπορείτε να πάρετε πάνω από τρία ή τέσσερα προγράμματα (download) χωρίς να δώσετε (upload) τουλάχιστον ένα.

Ας δούμε όμως μερικές από τις πιο συνηθισμένες δυνατότητες που προσφέρουν οι διάφορες databanks:

- Βιβλιοθήκες Προγραμμάτων. Κάθε databank έχει αποθηκευμένα πολλά Mbytes από public domain software, το οποίο μπορεί να πάρει ο κάθε συνδρομητής. Με την είσοδο του CD ROM μάλιστα, πολλές databanks έχουν υιοθετήσει αυτή τη μέθοδο, αυξάνοντας έτσι το διαθέσιμο software και βέβαια την ταχύτητα προσπέλασης.

Τα προγράμματα αυτά είναι συνήθως συμπιεσμένα για να καταλαμβάνουν μικρότερο χώρο στο δίσκο, αλλά και για να μεταφέρονται πιο γρήγορα. Ο χρήστης μπορεί να δει το όνομα του προγράμματος και μια σύντομη περιγραφή των δυνατοτήτων του, πριν το πάρει.

Ενας από τους μεγαλύτερους κινδύνους αυτών των λειτουργιών είναι το virus. Οι ιδιοκτήτες databanks κυριολεκτικά τρέμουν μήπως κάποιος από τους χρήστες τους μεταδώσει (κατά λάθος ή ακόμα και επίτηδες) κάποιον ιό. Παίρνουν βέβαια διάφορες προφυλάξεις, όπως - ας πούμε - να τσεκάρουν όλο το δίσκο τους κάθε τόσο με τα γνωστότερα virus killers ή να αγοράζουν κάποιο virus killer σε μορφή hardware, αλλά ο κίνδυνος πάντα υπάρχει. Πάντως το 99% των προγραμμάτων που παίρνει κάποιος από τις databanks είναι "καθαρά".

- MultiUser Games. Αυτό είναι ίσως το πιο ενδιαφέρον κομμάτι ενός multiuser συστήματος.

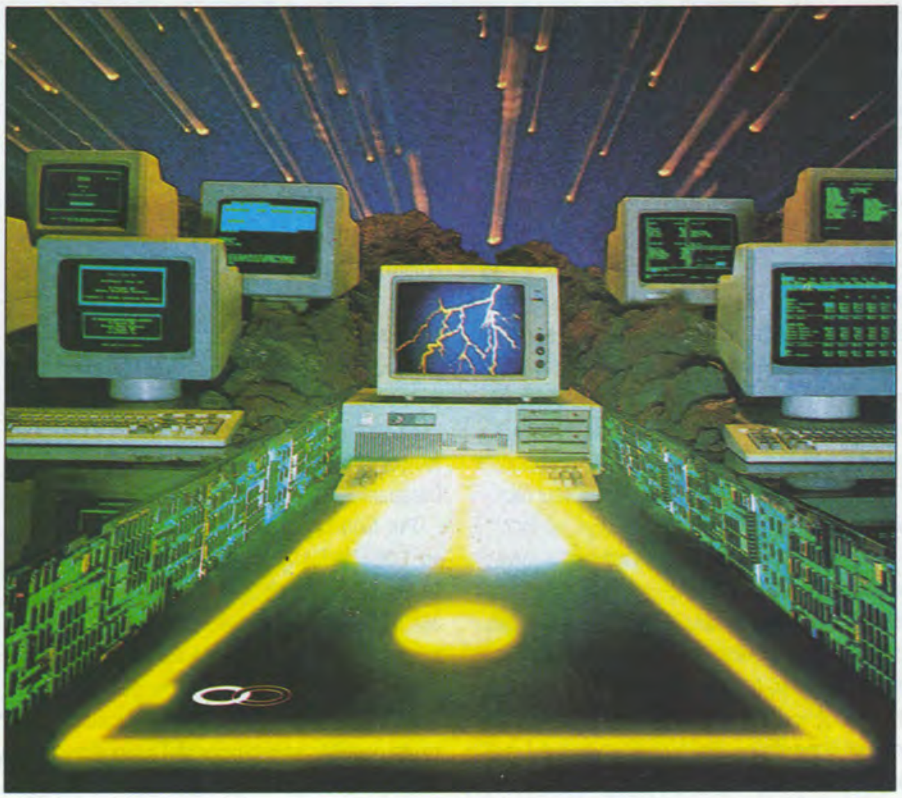
Σε ένα τέτοιο παιχνίδι μπορούν να λάβουν μέρος πολλοί παίκτες ταυτόχρονα, ελέγχοντας ο καθένας το δικό του ήρωα και αντιμετωπίζοντας τους άλλους παίκτες ή και τον υπολογιστή. Τις περισσότερες φορές τα παιχνίδια αυτά δεν έχουν γραφικά, αλλά απλό κείμενο, και πλησιάζουν περισσότερο το χαρακτήρα των text adventures. Ο παίκτης δηλαδή διαβάζει στην οθόνη του τις περιγραφές των τοπίων και των χαρακτήρων που βλέπει. Ο κεντρικός υπολογιστής κρατάει όλες τις πληροφορίες που έχει κάθε παίκτης: το επίπεδό του, τα χρήματα που έχει, το σκορ του και όλα τα υπόλοιπα. Βέβαια έχουν κυκλοφορήσει και κάποια άλλα παιχνίδια που έχουν γραφικά και παίζονται μέσα από δίκτυο, αλλά λειτουργούν με άλλη φιλοσοφία. Κάθε παίκτης δηλαδή τρέχει το παιχνίδι στον υπολογιστή του και επικοινωνεί μέσω του δικτύου με τους άλλους παίκτες. Είναι δηλαδή κάτι σαν να παίζετε F-19 με ένα φίλο σας, συνδεμένοι με modem. Ελέγχει ο καθένας το αεροσκάφος του, αλλά

βλέπει στην οθόνη του και το αεροσκάφος του άλλου. Απλά, στην περίπτωση του δικτύου, μπορούμε να έχουμε πολλούς παίκτες ταυτόχρονα. Το δίκτυο παίζει το ρόλο του κεντρικού υπολογιστή, που απλώς μοιράζει τις πληροφορίες ανάμεσα στους παίκτες και έτσι δεν επηρεάζεται καθόλου η ταχύτητα. Πάντως, όσοι έχουν παίξει κάποιο MultiUser Game μέσα από δίκτυο, συμφωνούν ότι πρόκειται για μια πολύ αστεία εμπειρία. Ξέρεις τι είναι να είσαι πρωτάρης στο παιχνίδι, να μην έχεις πολλή δύναμη και εκεί που προσπαθείς διακριτικά να χτυπάς κανένα τερατάκι εύκολο για να μαζέψεις experience points, να έρχεται ένας super wizard και να σε βγάζει knock out, έτσι για την πλάκα του; Και καλά να είναι ο φίλος σου ο Χρήστος που μπορείς τέλος πάντων και να τον καρπαζώσεις την άλλη μέρα, αλλά μέσα στο δίκτυο άντε να βρεις ποιος είναι εκείνος που σε αντιπάθησε και να του ζητήσεις το λόγο. Μεγάλη πλάκα σας λέω...

- Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο (Electronic Mail). Πρόκειται γι' αυτό ακριβώς που λέει η λέξη. Μπορείτε να αφήσετε κάποιο μήνυμα σε ένα χρήστη, σε μια ομάδα από χρήστες ή και σε όλους τους χρήστες του δικτύου. Το μήνυμά σας μπορεί να είναι προσωπικό αν θέλετε, να μη μπορεί δηλαδή να το διαβάσει κανένας άλλος εκτός από τον παραλήπτη. Το χαρακτηριστικό αυτό χρησιμεύει κυρίως σε μεγάλα δίκτυα που έχουν πάρα πολλούς χρήστες.

- Groups από χρήστες (Users Groups). Το κεντρικό σύστημα χωρίζει τους συνδρομητές του σε ομάδες ανάλογα με τον υπολογιστή που έχουν (κυρίως). Αυτό εξυπηρετεί περισσότερο σκοπούς ταχύτητας, αφού οι χρήστες του Atari ST - ας πούμε - θα ψάχνουν μόνο σε ένα συγκεκριμένο μέρος του δίσκου για να βρουν προγράμματα για downloading ή το σύστημα θα τους δείχνει μόνο τις αγγελίες που αφορούν τον υπολογιστή τους.

- Ειδήσεις. Είναι ένα χαρακτηριστικό που δεν υπάρχει συνήθως στα ιδιωτικά δίκτυα, αλλά υποστηρίζεται από μεγαλύτερες databanks. Η ύπαρξη ειδήσεων προϋποθέτει την ύπαρξη κάποιου προγράμματος αρχείου που θα επιτρέπει στο χρήστη να ψάξει με διάφορα "κλειδιά" για τις ειδήσεις που τον ενδιαφέρουν. Τα κλειδιά αυτά μπορεί να είναι η ημερομηνία εισαγωγής των ειδήσεων, κάτι από το περιεχόμενό τους ή οτιδήποτε άλλο. Ολα αυτά βέβαια ανεβάζουν αρκετά το κόστος, αφού χρειάζεται αρκετός χώρος στο δίσκο για τα κείμενα, χρειάζονται άνθρωποι που θα τα πληκτρολογούν και θα βλέπουν το συντακτικό και την ορθογραφία και ένα σωρό άλλα πράγματα.



- Αγγελίες. Εδώ οι συνδρομητές καταχωρούν τις αγγελίες που θέλουν. Το κομμάτι αυτό του συστήματος είναι προσιτό σε όλους τους χρήστες και μπορεί κανείς να βρει πραγματικές ευκαιρίες.

- Night Life (χε! χε!). Αλλο ένα χαρακτηριστικό, που δεν υποστηρίζεται από τα περισσότερα δίκτυα, γιατί θέλει συνεχή ενημέρωση. Μπορεί κανείς να βρει πληροφορίες για το τι παίζουν οι κινηματογράφοι και τα θέατρα, τις διευθύνσεις και τα τηλέφωνα για disco, restaurants και άλλα τέτοια παρεμφερή.

- "Ροζ" δίκτυα (χε! χε! χε!). Το "πονηρό" κομμάτι της ιστορίας. Αν και δεν το βρήκαμε σε κάποια databank στην Ελλάδα, στη Γαλλία και αλλού είναι πολύ συνηθισμένη λειτουργία. Εδώ μπορεί ο συνδρομητής να αφήσει τα προσωπικά του στοιχεία ή να ψάξει να βρει καινούριες γνωριμίες.

- Party Line. Ο... χαμός. Πρόκειται για ανοιχτές γραμμές συζητήσεων για πολλούς χρήστες ταυτόχρονα. Γράφετε το μήνυμα που θέλετε, καθώς και τον προορισμό του. Μπορείτε να το στείλετε σε δύο ή περισσότερους χρήστες με τους οποίους συζητάτε και να μην το λαμβάνουν οι άλλοι. Αλλη μια λειτουργία που έχει αρκετή πλάκα και χρειάζεται γρήγορη πληκτρολόγηση.

- Τηλε-Αγορές και Διαφημίσεις. Εδώ βρίσκεται το εμπορικό κομμάτι της υπόθεσης. Διάφορα μαγαζιά καταχωρούν τις προσφορές τους (που έχουν να κάνουν με κάποιες ειδικές τιμές ίσως) και ο κάθε συνδρομητής μπορεί να παραγγείλει κάποιο από τα προϊόντα που τον ενδιαφέρει.

Στην Αθήνα υπάρχουν αυτή τη στιγμή αρκετά multiuser συστήματα που έχουν αρκετές από τις δυνατότητες που περιγράψαμε. Εμείς ψάξαμε, βρήκαμε αρκετές από αυτές και συνδεθήκαμε μαζί τους. Ας δούμε τις σπουδαιότερες.

ΜΕΡΙΚΕΣ ΑΠΟ ΤΙΣ DATABANKS ΤΗΣ ΑΘΗΝΑΣ

*** FORUM ON-LINE**

Το δίκτυο FORUM ON-LINE υποστηρίζεται από την εταιρία MULTILINK E.E. και έχει τριετή παρουσία στο χώρο των επικοινωνιών και συστημάτων Πληροφορικής. Αποτέλεσμα της πείρας, που αποκτήθηκε στο διάστημα αυτό, είναι η σημερινή μορφή του συστήματος, που είχε ξεκινήσει πριν από αρκετά χρόνια ως βάση για τους Atari users. Ωστόσο, με το πέρασμα του χρόνου και την αναδιαμόρφωση της αγοράς υπολογιστών, η βάση άλλαξε μορφή και φιλοξενεί σήμερα όλους τους γνωστούς υπολογιστές.

Το δίκτυο FORUM ON-LINE είναι από τα λίγα multiuser συστήματα στην Ελλάδα, προσφέροντας στο χρήστη πολλές και χρήσιμες υπηρε-

σίες, όσον αφορά την ενημέρωση και την ψυχαγωγία. Αυτή τη στιγμή, παρ' όλα τα γνωστά προβλήματα των διαθέσιμων τηλεφωνικών γραμμών στην Ελλάδα, λειτουργούν 7 συνολικά γραμμές data και μια voice όλο το 24ωρο, πράγμα που εξυπηρετεί όλους τους συνδρομητές του συστήματος, αφού ο χρόνος αναμονής για πρόσβαση στο σύστημα, λόγω κατειλημμένων γραμμών, έχει μειωθεί στο ελάχιστο. Εξάλλου κάτι τέτοιο ήταν ένας από τους στόχους της εταιρίας και - όπως φαίνεται - υλοποιήθηκε με μεγάλη επιτυχία. Το δίκτυο είναι εξ ολοκλήρου εξελληνισμένο, τόσο σε λειτουργίες, όσο και σε menu. Η επικοινωνία μεταξύ των users μπορεί να γίνεται σε ελληνικά ή αγγλικά.

Οι παρεχόμενες, τώρα, υπηρεσίες του δικτύου είναι οι εξής:

1. PARTYLINE: Το δίκτυο παρέχει ζωντανές on-line/real-time συζητήσεις μεταξύ των συνδρομητών του σε 65.535 κανάλια. Αυτό αποτελεί και ένα από τα μεγαλύτερα ατού του δικτύου. Επίσης, οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα ιδιαίτερης συζήτησης (private conversation), ενώ παρέχονται και λειτουργίες, όπως paging χρηστών συνδεδεμένων στο σύστημα και άλλα πολλά.

2. ΥΠΟΣΥΣΤΗΜΑΤΑ: Υπάρχουν ομάδες συνδρομητών με ειδικά ενδιαφέροντα με δικό τους ανεξάρτητο σύστημα μηνυμάτων, περιοχές συζητήσεων και ανταλλαγής on-line προγραμμάτων.

3. ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΕΣ: Υπάρχουν περισσότερα από 2 Gigabytes σε προγράμματα κάθε ενδιαφέροντος, on-line, και μπορεί να έχει πρόσβαση κάθε συνδρομητής σε αυτά. 110 διαφορετικά θέματα προγραμμάτων είναι διαθέσιμα και φυσικά όλα ελεγμένα και σε συμπιεσμένη μορφή. Μέσα από τις βιβλιοθήκες υποστηρίζονται μεταξύ των άλλων και άλλα μηχανήματα εκτός από IBM και συμβατούς, όπως Macintosh, Atari ST, Amiga και Commodore 64/128. Υπάρχουν public domain προγράμματα για όλους τους παραπάνω υπολογιστές, ενώ θα πρέπει να τονίσουμε ότι η FORUM ON-LINE είναι ίσως η πρώτη databank που έλυσε το πρόβλημα της επικοινωνίας των Macintosh στα ελληνικά. Ετσι οι χρήστες Mac, που επικοινωνούν με το δίκτυο, μπορούν να στέλνουν (και να λαμβάνουν φυσικά) τα πάντα στα ελληνικά.

4. ΤΗΛΕΑΓΟΡΕΣ: Πλήρως αυτοματοποιημένο σύστημα on-line αγορών προϊόντων Πληροφορικής και μη.

5. E-MAIL: Ηλεκτρονικό ταχυδρομείο για την προσωπική αλληλογραφία των χρηστών.

6. MULTIUSER - GAMES: Η FORUM ON-LINE είναι από τα λίγα δίκτυα (ίσως και το μοναδικό) που προσφέρουν παιχνίδια για περισσότερους από έναν παίκτες, τα λεγόμενα multiuser games. Το Galactic Empire είναι ένα real-time διαστημικό παιχνίδι στρατηγικής για πολλούς παίκτες συγχρόνως. Η δυνατότητα του multiuser παιχνιδιού αποτελεί και το μεγαλύτερο προσόν του δικτύου.

7. ΜΙΚΡΕΣ ΑΓΓΕΛΙΕΣ: Για τις αγγελίες ή αγοραπωλησίες ειδών από τους χρήστες του δικτύου.

Αυτά και άλλα πολλά είναι τα προσόντα του δικτύου FORUM ON-LINE, το οποίο φαίνεται να αναπτύσσεται όλο και περισσότερο με τον καιρό. Ισως στο άμεσο μέλλον να δούμε και άλλες εκπλήξεις από αυτή την εξαίσια αθηναϊκή Databank.

Στη διάθεσή σας υπάρχουν τα εξής τηλέφωνα: 3648297, 3640741, 3640742, 3613424, 3617226 (με MNP/5), 3640361, 3630221 και 3640727 για voice. Η σύνδεση γίνεται στα 2.400 baud με 8-N-1 όλο το 24ωρο και η συνδρομή στο δίκτυο εξαρτάται από το χρήστη, ανάλογα με το πόσο χρόνο θέλει να αγοράσει. Η χρέωση γίνεται σε μονάδες χρόνου (credits) και οι υπεύθυνοι του δικτύου μας είπαν ότι τα 60.000 credits κοστίζουν περίπου 6.000 δρχ.

*** ΑΡΓΩΣ**

Η ΑΡΓΩΣ ή το ΔΙΚΤΥΟ Ε+Π, όπως αλλιώς ονομάζεται, δημιουργήθηκε πριν από περίπου πέντε χρόνια και αυτή τη στιγμή υποστηρίζεται από την εταιρία ON-LINE Ε.Π.Ε. Το PIXEL είχε παρουσιάσει το δίκτυο το 1988 και από τότε η ΑΡΓΩΣ έγινε ευρύτερα γνωστή. Είναι η πρώτη databank που δημιουργήθηκε στην Ελλάδα και μάλιστα η όλη δομή και κατασκευή της είναι εξ ολοκλήρου ελληνική. Βασικός σκοπός της ΑΡΓΩΣ ήταν η δημιουργία μιας databank, η οποία να φέρνει σε επαφή τους χρήστες και όχι μόνο να προσφέρει κάποια προγράμματα και άλλα τινά σ' αυτούς. Σήμερα, η ΑΡΓΩΣ "φιλοξενεί" περίπου 600 χρήστες και εξακολουθεί να αποτελεί μία από τις καλύτερες databanks στην Ελλάδα.

Το όλο σύστημα από την αρχή της δημιουργίας του είναι multiuser και μπορεί να χωριστεί σε 3 τμήματα:

1. Παρουσίαση άρθρων δημοφιλών περιοδικών του χώρου, καθώς και στοιχεία γενικού ενδιαφέροντος και χρήσιμες πληροφορίες.

2. Σύστημα μηνυμάτων για προσωπική χρήση των συνδρομητών και για ON-LINE συζητήσεις. Επίσης, υπάρχει και χώρος καταχώρισης αγγελιών.

3. Βιβλιοθήκη προγραμμάτων για κάθε ενδιαφέρον και βέβαια μόνο Public Domain. Τα προγράμματα αυτά απευθύνονται στους χρήστες IBM και συμβατών, αλλά υπάρχουν και προγράμματα για Atari ST και Amiga, τα οποία προσφέρονται από τους συνδρομητές της ΑΡΓΩΣ. Η συνδρομή είναι 500 δρχ. το μήνα για 30' χρήση του συστήματος καθημερινά. Η εγγραφή στοιχίζει 300 δρχ. συν 1.000 δρχ. συνδρομή για δύο μήνες. Από κει και πέρα ο μαγικός κόσμος της Πληροφορικής σας περιμένει στα τηλέφωνα 3642110, 3642111, 3642112 και 3642113 στα 1.200/2.400 baud (8-N-1).

*** ACROBASE**

Η ACROBASE είναι μία από τις πιο παλιές databanks της Αθήνας και συνεχίζει μέχρι σήμερα να παρουσιάζει τον καλύτερό της εαυτό στο χώρο της Πληροφορικής. Το σύστημα είναι multiuser, αλλά δυστυχώς υπάρχουν μόνο δύο γραμμές προς χρήση. Το πρόβλημα έλλειψης τηλεφωνικών γραμμών ξαναχτυπά! Γενικά, όμως, η ACROBASE έχει να προσφέρει πάρα πολλά στους χρήστες της, μεταξύ των οποίων 30 clubs ανοιχτών συζητήσεων και ποικίλων θεμάτων και υποστήριξη των πιο δημοφιλών μηχανημάτων της αγοράς όπως PC, Atari ST, Amiga, Archimedes κ.λπ. Επίσης, οι χρήστες μπορούν να κάνουν ζωντανές συζητήσεις μέσω των teleconferences και επίσης να ανταλλάξουν μηνύματα μεταξύ τους με τη βοήθεια του E-Mailing.

Η ACROBASE λειτουργεί με χρονοχρέωση, δηλαδή ο χρήστης μπορεί να αγοράσει όσο χρόνο εκείνος θέλει. Τα τηλέφωνα, στα οποία μπορείτε να συνδεθείτε, είναι τα 8231753 (όλο το 24ωρο) και 8815616 (από 21:00 έως 9:00) στα 300/1.200/2.400 baud (MNP/5) και με 8-N-1.

*** LINK BBS**

Χωρίς πολλά λόγια θα πούμε πως η LINK είναι μία από τις παλιότερες databanks στο χώρο, η οποία ξεκίνησε με το όνομα LK-BANK. Μέχρι σήμερα συνεχίζει να είναι αρκετά δημοφιλής, παρ' όλο που το σύστημα που υποστηρίζει δεν είναι multiuser. Εχει να προσφέρει όμως πάρα πολλά στους χρήστες, κρατώντας πάντα τη σοβαρότητά της στα ίδια πάντα επίπεδα. Εκείνο που προσελκύει περισσότερο τους χρήστες είναι η παροχή άφθονου software, μια και βρίσκεται σε λειτουργία ένα CD-ROM με πάνω από 10.000 public domain προγράμματα. Δυστυχώς δεν υποστηρί-

ζονται άλλα μηχανήματα εκτός από IBM PC και συμβατούς, αλλά αυτό δεν αποτελεί και μεγάλο πρόβλημα. On-line παιχνίδια υπάρχουν αρκετά σε μορφή DOOR GAME, τα οποία προσφέρουν την απαραίτητη ψυχαγωγία στους χρήστες. Εκτός των άλλων, υπάρχουν και μηνύματα για επικοινωνία των χρηστών. Η LINK λειτουργεί με προαιρετική συνδρομή, αν και το να είναι κανείς συνδρομητής έχει πρόσβαση σε κάθε "γωνιά" σχεδόν της βάσης. Η συνδρομή αυτή είναι 1.000 δρχ. το μήνα για 30' σύνδεσης ή 4.900 δρχ. το χρόνο. Το τηλέφωνο, όπου μπορείτε να συνδεθείτε όλο το 24ωρο, είναι το 8674834 στα 8-N-1.

*** ΟΝΝΕΔ BBS**

Οσοι έχουν modem σίγουρα έχουν συνδεθεί έστω και μια φορά με την ΟΝΝΕΔ BBS. Είναι ίσως η πιο δημοφιλής databank της Αθήνας και οι πιο αγαπητή στους χρήστες. Εξάλλου είναι η μόνη databank, η οποία διαθέτει την πιο πλούσια και ενημερωμένη συλλογή σε public domain και shareware προγράμματα. Κάθε νέα κυκλοφορία προγράμματος θα τη βρείτε στην ΟΝΝΕΔ BBS. Το σύστημα δεν είναι multiuser ούτε διαθέτει on-line συζητήσεις μεταξύ των χρηστών, αλλά υποστηρίζει συστήματα μηνυμάτων, όπως είναι το γνωστό FIDONet και το PRO-Net, το οποίο αποτελεί μία από τις νέες δημιουργίες του. Αυτή τη στιγμή υπάρχει μόνο μια τηλεφωνική γραμμή, αλλά υπάρχουν προοπτικές για περισσότερες γραμμές στο μέλλον. Η ΟΝΝΕΔ BBS είναι μη κερδοσκοπική databank και μπορεί να συνδεθεί οποιοσδήποτε με πρόσβαση 30' καθημερινά. Πρέπει επίσης να σημειωθεί πως η βάση δεν έχει κομματικό χαρακτήρα, αλλά ανήκει στη νεολαία της ΝΔ. Μπορείτε να συνδεθείτε με την ΟΝΝΕΔ BBS στο τηλέφωνο 3607882 στα 1.200/2.400 (8-N-1) από τις 23:00 έως τις 17:00.

*** AMAZING REMOTE**

Αρχισε να λειτουργεί στα τέλη του 1988 έπειτα από συγχώνευση δύο databanks, των DK REMOTE και AMAZING BBS. Η AMAZING REMOTE δεν είναι multiuser σύστημα, αλλά βρίσκεται σταθερά ανεβασμένη στην προτίμηση των χρηστών. Προσφέρει δυνατότητες μηνυμάτων μέσω του δικτύου FIDO αλλά και μέσω του πρώτου ελληνικού δικτύου, ATHENS NET, το οποίο επινόησε και οργάνωσε. Σήμερα διαθέτει μια συλλογή από περίπου 1.500 public domain προγραμμάτων on-line για κάθε ενδιαφέρον καθώς και 300 MB off-line. Για όσους δεν ενδιαφέρονται για προγράμματα ή ανταλλαγές μηνυμάτων, υπάρχουν και τα on-line παιχνίδια, τα οποία μπορούν να παιχτούν από όλους τους χρήστες που συνδέονται με την AMAZING. Η AMAZING REMOTE είναι ανοικτή όλο το 24ωρο και η πρόσβαση γίνεται ελεύθερα χωρίς συνδρομές. Το τηλέφωνο είναι το 8136778 και λειτουργεί στα 1.200/2.400 baud με 8-N-1.

*** INFOTEL**

Η INFOTEL δημιουργήθηκε πριν από περίπου δύο χρόνια και ανήκει στις μη multiuser databanks. Παρ' όλα αυτά, αποτελεί μια ξεχωριστή προσωπικότητα στο χώρο της Πληροφορικής. Εκτός από IBM PC και συμβατούς, υποστηρίζονται και άλλα μηχανήματα όπως Atari ST, Amiga, Macintosh και CBM 64 όχι μόνο από πλευράς μηνυμάτων αλλά και από προγράμματα για το καθένα από αυτά. Επίσης, υπάρχει ένα πολύ εκτεταμένο δίκτυο μηνυμάτων τόσο για Αθήνα όσο και για εξωτερικό, μέσω του δικτύου FIDO. Μια μεγάλη καινοτομία της βάσης είναι και η παροχή χιλιάδων public domain προγραμμάτων για PCs μέσω ενός CD-ROM.

Υπάρχουν conferences για διάφορα θέματα ανεξάρτητες μεταξύ τους και αρκετά on-line DOOR GAMES για όλους τους χρήστες του συστήματος.

Η INFOTEL προσφέρει τις υπηρεσίες της με συνδρομές των 1.000 δρχ. το μήνα για 35' σύνδεσης την ημέρα. Το τηλέφωνο της βάσης είναι το 8088032 και μπορείτε να συνδεθείτε με modem 1.200/2.400 baud με 8-N-1.

*** SILVERNET**

Μια νέα σχετικά βάση είναι η SILVERNET. Δεν είναι multiuser σύστημα, αλλά διαθέτει σωστό image και μεγάλες προοπτικές ανάπτυξης.

Διαθέτει μια μεγάλη ποικιλία από clubs για διάφορα θέματα όπως μουσική, παιχνίδια, adventures καθώς και πολλά προγράμματα για Amiga. Επίσης, ο χρήστης μπορεί να χρησιμοποιήσει κάποιο από τα δίκτυα μηνυμάτων, τα οποία υποστηρίζει και είναι τα ATHENS NET και FIDONet.

Σε αυτά τα δίκτυα υπάρχουν ορισμένες περιοχές μηνυμάτων ειδικού ενδιαφέροντος όπως Clipper, Virus κ.λπ.

Πολλά προγράμματα επίσης είναι διαθέσιμα στους χρήστες IBM PC και συμβατών. Βέβαια, για να έχει κανείς πρόσβαση σε όλες τις περιοχές της SILVERNET, θα πρέπει να είναι συνδρομητής. Η συνδρομή είναι 1.000 δρχ. το μήνα για 45' σύνδεσης καθημερινά.

Μπορείτε να συνδεθείτε με τη SILVERNET στο τηλέφωνο 6590569 όλο το 24ωρο στα 300/1.200/2.400 baud (8-N-1).

■

Databank	Τηλέφωνα	Τεχνικά Χαρακτηριστικά	Τιμή Συνδρομής
FORUM ON-LINE	3648297	1.200/2.400 bps	Χρονοχρέωση
	3640741	"	"
	3640742	"	"
	3613424	"	"
	3617226	"	"
	3640361	"	"
	3630221	"	"
ΑΡΓΩΣ	3642110	1.200/2.400 bps	500 δρχ. (30')
	3642111	"	"
	3642112	"	"
	3642113	"	"
ACROBASE	8231753	1.200/2.400 bps	Χρονοχρέωση
	8815616	"	"
LINK BBS	8674834	1.200/2.400 bps	1.000 δρχ. (30')
ΟΝΝΕΔ BBS	3607882	1.200/2.400 bps	Δωρεάν
AMAZING REMOTE	8136778	1.200/2.400 bps	Δωρεάν
INFOTEL	8088032	1.200/2.400 bps	1.000 δρχ. (35')
SILVERNET	6590569	300/1.200/2.400 bps	1.000 δρχ. (45')

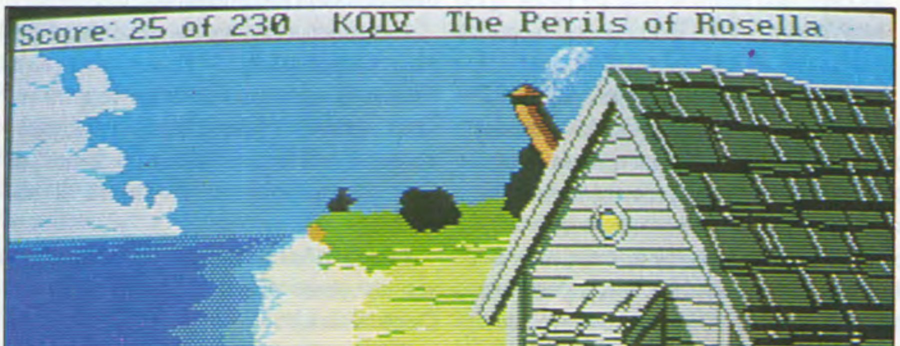
KING'S QUEST IV
Πώς γράφονται οι επιτυχίες

Η αναγνωστική επιτυχία του άρθρου για το πώς να φτιάξετε μόνοι σας ένα adventure, που δημοσιεύτηκε δύο τεύχη πριν, μας οδήγησε να γράψουμε ένα άρθρο για το πώς σχεδιάστηκε το King's Quest 4, το adventure δηλαδή που έχει κάνει τις περισσότερες πωλήσεις στον κόσμο από οποιοδήποτε άλλο.

ΤΟΥ ΑΝΔΡΕΑ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

Στο προηγούμενο άρθρο είχαμε δει τις γενικότερες εξελίξεις στο χώρο των μεγάλων εταιριών παραγωγής, αλλά κυρίως είχαμε σταθεί στο πώς ένας απλός χρήστης, χρησιμοποιώντας κάποιο από τα έτοιμα adventure creators που κυκλοφορούν στην αγορά μπορεί να σχεδιάσει, μόνος του, τη δικιά του περιπέτεια. Εστω και περιληπτικά, είχαμε σταθεί στα στάδια που πρέπει κάποιος ν' ακολουθήσει στην προσπάθειά του αυτή, αλλά και στο τι συγκεκριμένα πρέπει να προσέξει φτιάχνοντας το adventure του, βάσει των μέχρι τώρα συσσωρευμένων εμπειριών. Σ' αυτό το άρθρο θα δούμε, έστω και σε γενικές γραμμές, πώς φτιάχτηκε το περιβόητο πια King's Quest 4, πώς δηλαδή μια μεγάλη εταιρία παραγωγής φτιάχνει μια περιπέτειά της.

Και όταν μιλάμε φυσικά για τη Sierra, μιλάμε για την κορυφαία σήμερα εταιρία παραγωγής παιχνιδιών στον κόσμο. Το υλικό που ακολουθεί έχει παρθεί από διάφορα άρθρα που κατά καιρούς έχουν δημοσιευτεί σε ειδικά περιοδικά του χώρου. Σημειώστε εδώ ότι το τριπλό πακέτο που περιέχει τα King's Quest 1, 2, και 3 είναι η κορυφαία σε πωλήσεις συλλογή (compilation) στον κόσμο, ενώ μόνο του το King's Quest 4 πούλησε πάνω από 100.000 αντίτυπα τις δύο πρώτες εβδομάδες της κυκλοφορίας του!!! Σχεδόν απίστευτα νούμερα δηλαδή για οποιοδήποτε είδος παιχνιδιού.



ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΟ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟ ΤΟΥ

Κατ' αρχάς η Roberta William, η δημιουργός της Sierra και συγγραφέας της σειράς των King's Quests, σκιαγραφεί την περιπετεια σε μια σειρά λευκών χαρτιών, ώστε να μπορεί ελεύθερα να κάνει αλλαγές καθώς ο μύθος εξελίσσεται. Καθώς το σενάριο σιγά - σιγά ολοκληρώνεται, η Roberta κάνει πρόχειρα σχέδια της κάθε τοποθεσίας, των δωματίων, όπως αποκαλούνται από τους προγραμματιστές. Για παράδειγμα, το πρωτότυπο σκίτσο της καλύβας του ψαρά δείχνει ένα τετράγωνο σπίτι με μία επεκτεινόμενη γραμμή που αντιπροσωπεύει την αποβάθρα. Η Roberta επίσης γράφει την περιγραφή για το κάθε δωμάτιο. Για το πιο πάνω (καλύβα του ψαρά, στη σχεδίασή τους έχει το όνομα "room 7") λέει: "Μια παραλία. Ο ωκεανός βρίσκεται στα δυτικά. Η παραλία σιγά - σιγά μετατρέπεται σε μια πράσινη πεδιάδα προς τα ανατολικά. Μια καλύβα ενός ψαρά έχει θέα προς τον ωκεανό, ενώ μια μικρή αποβάθρα ή κάτι παρόμοιο προχωράει μέσα στη θάλασσα". Εκτός από τα σχέδια και τις περιγραφές, η Roberta γράφει και ένα ειδικό κομμάτι όπου εξηγεί τι συμβαίνει σε κάθε δωμάτιο. Να τι λέει ειδικά για την πιο πάνω οθόνη: "1. Πρέπει να πας στο δωμάτιο 7 για να μπεις μέσα στην καλύβα του ψαρά, που αντιστοιχεί στο δωμάτιο 42. Εδώ θα είναι ένα καλάμι ψαρέματος ακουμπισμένο στον τοίχο. Θα χρειαστεί να πάρεις το καλάμι αλλά, για να γίνει αυτό, θα πρέπει να το αγοράσεις. Ο ψαράς και η γυναίκα του θα δεχτούν το πουγγί με τα διαμάντια ως αντάλλαγμα. Αλλά επίσης θα πά-

ρουν και τη χρυσή μπάλα. Δεν θα θέλεις όμως να τη δώσεις αυτήν, γιατί θα τη χρειαστείς για το βάτραχο. Δεν είναι δυνατόν να τους δώσεις την κότα που γεννά τα χρυσά αβγά, γιατί δεν μπορείς να την πάρεις παρά αφού πιάσεις το μονόκερο. 2. Στη συνέχεια μπορείς να πας σε οποιοδήποτε δωμάτιο με παραλία και να ψαρέψεις. Τυχαία θα πιάνεις ένα ψάρι. (Ισως να μπορείς να ψαρεύεις μόνο στην αποβάθρα για λόγους animation)". Φυσικά αρκετά πράγματα αλλάζουν, καθώς το παιχνίδι εξελίσσεται. Για να γλιτώσουν μνήμη, αποφασίστηκε ότι θα μπορούσες να ψαρεύεις μόνο από την αποβάθρα και για να αποφευχθεί η σύγχυση τελικά, ο ψαράς και η γυναίκα του θα δέχονται μόνο τα διαμάντια, ως αντάλλαγμα για το καλάμι ψαρέματος.

ΟΛΟΚΛΗΡΩΝΟΝΤΑΣ ΤΟ ΦΥΣΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ

Από τα σκίτσα και τα γραπτά της Roberta, οι ειδικοί σχεδιαστές και οι προγραμματιστές ξεκινούν να φτιάξουν το παιχνίδι, χρησιμοποιώντας ειδικά προγράμματα που έχουν αναπτυχθεί από άλλους προγραμματιστές της Sierra. View Editor ονομάζεται το πρόγραμμα που χρησιμοποιείται για τη σχεδίαση "κινούμενων αντικειμένων" όπως η Rosella και ο ψαράς. Ο κεντρικός χαρακτήρας στο παιχνίδι αυτό, η Rosella, αποκαλείται "Ego", από τους προγραμματιστές. Picture Editor λέγεται το πρόγραμμα που σχεδιάζει το φόντο του αντίστοιχου δωματίου, όπως την αποβάθρα ή την καλύβα του ψαρά. Οταν ο ειδικός ζωγράφος - προγραμματιστής για τα φόντα των δωματίων (έχουν ειδικό ζωγράφο που ασχολείται μόνο με τα φόντα παρακαλώ! Μήπως είπατε τίποτα;) πήρε το σκίτσο της Roberta για την καλύβα του ψαρά, στην αρχή σχεδίασε το περίγραμμα του κτηρίου και της αποβάθρας, μετά χρωμάτισε τις μεγάλες επιφάνειες και τέλος πρόσθεσε τα επιμέρους συστατικά και τις λεπτομέρειες, όπως λουλούδια, τα σανίδια της οροφής και τις λεπτομέρειες (νερά) των ξύλινων επιφανειών. Ολα τα δωμάτια στο King's Quest 4 χρησιμοποιούν ειδικές αποχρώσεις και φωτοσκιάσεις, καθώς επίσης και προοπτικά σχέδια, για να αποδοθεί η αίσθηση των τριών διαστάσεων. Στη φωτογραφία προσέξτε πώς η σκεπή κλίνει σε ένα σημείο και εξαφανίζεται στο δεξί άκρο της οθόνης. Τέτοια σημεία που εξαφανίζονται διαλέγονται να είναι ψηλά στον ορίζοντα για να δίνουν στους χαρακτήρες όσο το δυνατόν περισσότερο χώρο για να κινούνται. Ενα χαμηλό σημείο εξαφάνισης θα περιόριζε την ακτίνα δράσης του "Ego". Τα φόντα δεν αποθηκεύονται ως ολοκληρωμένη εικόνα. Αντί γι' αυτό κατασκευάζονται και αποθηκεύονται ως συντεταγμένες και ως vector graphics (γραμμές). Τα vectors δίνουν τις οδηγίες για το σχηματισμό μιας εικόνας και έχουν το πλεονέκτημα ότι καταλαμβάνουν λιγότερο χώρο απ' ό,τι θα χρειαζόταν ένα κομματάκι εικόνας μιας ολόκληρης οθόνης. Για να διατηρηθεί, αλλά και να επαυξηθεί η τρισδιάστατη ποιότητα της οθόνης, κάθε αντικείμενο κατασκευάζεται σε θέση προτεραιότητας ως προς τα υπόλοιπα της οθόνης. Υπάρχουν 16 λωρίδες ή περιοχές όπου τα αντικείμενα τοποθετούνται. Παρ' όλο που αυτές οι περιοχές προτεραιότητας είναι αόρατες στο τελικό αποτέλεσμα, ο ειδικός ζωγράφος - προγραμματιστής πρέπει να τις χρησιμοποιήσει ως ένα οριζόντιο δίκτυο αριθμημένων τετραγώνων καθώς σχεδιάζει ένα δωμάτιο. Σημαντικότατη προσπάθεια και χρόνος δαπανώνται για να τοποθετηθούν σπίτια, θάμνοι και δέντρα έτσι ώστε ο παίκτης να παραμένει ανυποψίαστος από την πιο πάνω κατάσταση. Καθώς το δωμάτιο κοντεύει να ολοκληρωθεί, προστίθενται, από τον ειδικό ζωγράφο, γραμμές ελέγχου που καθορίζουν το μέρος στο οποίο ο "Ego" θα κινείται. Δεν θα μπορεί να περπατήσει διαμέσου ενός τοίχου ή δέντρων, για παράδειγμα, παρ' όλο που μερικές ειδικές φορές αυτό θα επιτρέπεται. Αν ένα δέντρο είναι τοποθετημένο μεταξύ δύο περιοχών προτεραιότητας, ο "Ego" θα μπορεί να περπατήσει διαμέσου του. Τα team της Sierra δαπανούν πάρα πολύ χρόνο κινώντας τον "Ego" σε όλες τις οθόνες - δωμάτια, ψάχνοντας για μέρη όπου αυτή θα πέσει κάτω ή θα περάσει μέσα από κάτι, που δεν θα έπρεπε. Διορθώνοντας ένα λάθος, μπορεί να μετακινηθεί κάτι, π.χ. ένα δέντρο, σε μια περιοχή προτεραιότητας ή να προστεθεί κάτι στην υπάρχουσα οθόνη. Ετσι, στην αποβάθρα προστέθηκαν δύο σχοινιά για να μην αφήνουν τον "Ego" να πέφτει στην αμμουδιά.



ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΤΟΥΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Ενας άλλος ειδικός ζωγράφος - προγραμματιστής είναι υπεύθυνος για το σχεδιασμό των κινούμενων χαρακτήρων. Παρ' όλο που το φόντο είναι φτιαγμένο με vector graphics (γραμμές), οι χαρακτήρες όπως ο "Ego" και ο ψαράς είναι σχεδιασμένοι με pixel. Ο ψαράς, για παράδειγμα, είναι φτιαγμένος σ' ένα πλαίσιο 33 τετραγώνων ύψος και 14 ως 18 πλάτος. Αλλάζοντας τα χρώματα των τετραγώνων, ο χαρακτήρας παίρνει διαφορετικές μορφές και φαίνεται να κινείται! Η κίνηση πετυχαίνεται με τη γρήγορη εναλλαγή μερικών απ' αυτά τα τετράγωνα, το ένα μετά το άλ-



λο, όπως το ξεφύλλισμα ενός βιβλίου. Χρειάζονται οκτώ τετράγωνα για να κινηθεί ο ψαράς ένα βήμα προς τα δεξιά και άλλα οκτώ για ένα αντίστοιχο προς τα αριστερά. Ενα βήμα βόρεια ή νότια απαιτεί έναν κύκλο από έξι τετράγωνα το καθένα. Ετσι χρειάζονται 28 τετράγωνα για την κίνησή του. Κουβαλώντας το καλάμι ψαρέματος, απαιτούνται άλλα 28 τετράγωνα για να κινηθεί μ' αυτό. Χρειάζεται ακόμη έξι για να τρώει, έξι για να μιλά και οκτώ για να σηκωθεί από την αποβάθρα. Συνολικά ο ψαράς απαιτεί 76 σχέδια για την κίνησή του! Η Rosella, το "Ego", απαιτεί πάνω από 1.000 σχέδια (!!!) για να επιτευχθεί η κίνησή της, σε όλες της τις δραστηριότητες. Ενα δωμάτιο - οθόνη χρειάζεται πολλές μέρες για να σχεδιαστεί και μετά επιπρόσθετος χρόνος δαπανάται για τον έλεγχο και τις διορθώσεις των λαθών. Εάν ένα δωμάτιο - οθόνη πάρει πάρα πολλή μνήμη (ο μέσος όρος είναι 12.000 - 14.000 bytes για το καθένα απ' αυτά), θα φορτωθεί πολύ αργά. Ετσι, ο ειδικός ζωγράφος πάντοτε κοιτά για να εξοικονομήσει χώρο και μνήμη. Η καλύβα με την αποβάθρα καταλαμβάνουν 12.700 bytes και για να μην υπάρξουν προβλήματα μνήμης, έγιναν αλλαγές στον παφλασμό των κυμάτων.

SIERRA'S CREATIVE INTERPRETER

Ο κύριος προγραμματιστής είναι αυτός που συνθέτει τα δωμάτια - οθόνες και τους κινούμενους χαρακτήρες, ώστε το παιχνίδι να τρέξει. Αυτό επιτυγχάνεται με μία ειδική γλώσσα κομπιούτερ που ονομάζεται SCI (Sierra Creative Interpreter) που έχει αναπτυχθεί από την ίδια τη Sierra. Η SCI είναι μια γλώσσα παρόμοια με την LISP και είναι γραμμένη σε assembler, C και τον εαυτό της. Μια παλιότερη έκδοσή της ονομαζόταν Adventure Game Interpreter (AGI) και μ' αυτήν φτιάχτηκαν τα King's Quests I, II, III και η 256 K έκδοση του King's Quest IV.

Με το SCI οι προγραμματιστές καθιερώνουν ξεχωριστές κατηγορίες αντικειμένων. Η Actor class, για παράδειγμα, περιλαμβάνει οτιδήποτε κινείται, όπως γλάροι, δράκοι και η Rosella. Η Props class αποτελείται από αντικείμενα που κινούνται αλλά δεν πάνε πουθενά, όπως η φλόγα ενός κεριού ή ο καπνός. Η Views class είναι για αντικείμενα που δεν χρειάζονται κίνηση, όπως το καλάμι ψαρέματος. Ο προγραμματιστής με την SCI γλώσσα κανονίζει πώς τα αντικείμενα έρχονται σε επαφή και πώς επιδρά το ένα στο άλλο. Στο room 7, για παράδειγμα, υπάρχουν 6 αντικείμενα που απαιτούν κίνηση. Ο καπνός, οι γλάροι, τα κύματα, η πόρτα, ο ψαράς και ο "Ego". Ενας επαναλαμβανόμενος κύκλος από 4 σχέδια δίνει την ψευδαίσθηση του καπνού που βγαίνει από την καμινάδα.

Οι εντολές για τον καπνό είναι:

```
make the smoke are:
 animate.obj ( smoke);
 ignore.horizon( smoke);
 set.view( smoke, v.fish.cabin);
 set.loop( smoke, 1);
 position( smoke, 95, 16);
 work = 3;
 step.time( smoke, work);
 cycle.time( smoke,work);
 draw( smoke);
```

Το =3 επιβάλλει στον καπνό να κινηθεί με το 1/3 της μάξιμουμ κίνησης. Το να ανοίγει και να κλείνει η πόρτα είναι πολύ πιο περίπλοκο. Αυτό απαιτεί μία ακολουθία πέντε σχεδίων και ελέγχεται από τον ακόλουθο κώδικα:

```
code:
 if (said( open, door))  { must be close
  enough
   {if (posn( ego, 86, 120, 106, 133))
    {if (!night)
     {if ( door.open)
      {print("The door is already open.}
     else {set( game.control);
      set.priority( ego, 11);
      start.update( door);


    end.of.loop( door, door.done);      }}
   else  {print("You can't — it's lock
 ed.}}
 else{set(notCloseEnough);            }}
 if (said( unlock, door)) { must be close
  enough
   {if (posn( ego, 86, 120, 106, 133))
    {if (!night)
     {print("The door is already unlock
 ed...}
    else {print("You cant, it's locked.  }}
  else{set( notCloseEnough);    }}


if ((said( knock, at, door)  //  { must be
 close enough
    said( knock)       //
    said( knock, on, door) //
    said( knock, door)))
     {if (posn( ego, 86, 120, 106, 133))
      {if (!night)
       {print("You knock on the door...
            a woman says...     )
        else {print "You knock on the...
                 a man calls out...}}
     else (set( notCloseEnough);
                                  }}
```

Στα ελληνικά αυτό λέει: αν προσπαθήσεις να ξεκλειδώσεις την πόρτα, το πρόγραμμα θα σου πει ότι ήδη είναι ξεκλείδωτη. Εάν κτυπήσεις την πόρτα, ο πολιτισμένος τρόπος για να μπεις σε κάποιο σπίτι, τότε η γυναίκα του ψαρά θα σε καλέσει μέσα και μπορείς να ανοίξεις την πόρτα. Σ' αυτό το σημείο το πρόγραμμα θα αρχίσει να εκτελεί το animation του ανοίγματος της πόρτας. Αν είσαι σε μία ορισμένη ακτίνα από την πόρτα, θα σου πει ότι δεν είσαι κοντά. Αν έρθεις νύχτα, ένα τελείως διαφορετικό σύστημα οδηγιών ενεργοποιείται (ο ψαράς θα σου πει ότι είναι αργά πια). Οι γλάροι θέλουν αρκετό κώδικα για να πετούν. Ο αριθμός τους (ένας έως τρεις) καθορίζεται τυχαία και οι κινήσεις τους ελέγχονται από ένα ειδικά φτιαγμένο σύστημα περιφοράς. Τα όρια του γλάρου ελέγχονται από γραμμές και περιοχές προτεραιότητας. Υπάρχει μία γραμμή ελέγχου στον ορίζοντα, ώστε ο γλάρος να μην κατεβαίνει στο έδαφος και η ειδική συνθήκη είναι τέτοια ώστε πάντοτε να πετά πίσω από το σπίτι. Το SCI επιτρέπει πολλαπλές λειτουργίες και ελέγχους. Αν ο "Ego" καταδιώκεται, μια ειδική ρουτίνα ξέρει τις συντεταγμένες της, όπως και αυτές του διώκτη της. Ετσι, αν ο "Ego" κινηθεί γύρω από ένα βράχο ή ένα δέντρο, η ρουτίνα αυτή δημιουργεί και ένα αντίστοιχο μονοπάτι για το διώκτη της, το δράκο, τη μάγισσα κ.λπ., ώστε να την ακολουθεί.Αν ο "Ego" πιαστεί, υπάρχουν ειδικές συνθήκες θανάτου, που απαιτούν ξεχωριστό animation. Και αυτό, γιατί δεν υπάρχει στάνταρ τρόπος θανάτου. Στο room 7, η Rosella δεν μπορεί να σκοτωθεί. Ειδικός κώδικας ενεργοποιείται ώστε, αν πέσει από την αποβάθρα, αυτόματα να αρχίσει να κολυμπά. Φυσικά και το πέσιμο αυτό, λόγω του παφλασμού που δημιουργεί, χωρίζεται σε κατηγορίες. Υπάρχει το EgoShortFoll και το EgoShortSplash. Αλλιώς πέφτει βόρεια και αλλιώς νότια. Δεν υπάρχει ρουτίνα ώστε ο "Ego" να πέφτει από την αποβάθρα στην αμμουδιά και αυτό γιατί θεωρήθηκε χαζή κίνηση. Ετσι, σχεδιαστικά προστέθηκαν τα σχοινιά ώστε να απογορεύουν μια τέτοια πτώση. Η Rosella μπορεί να πέσει από ένα βράχο, που ονομάζεται FallRocklScript και ενεργοποιεί μία EgoStunned ρουτίνα για 3 δευτερόλεπτα! Το πρόγραμμα παίρνει τον έλεγχο από τον παίκτη μόλις αρχίσει η πτώση και του το ξαναδίνει μόλις ολοκληρωθεί η αντίστοιχη ρουτίνα. Το εξωτερικό της καλύβας του ψαρά, το δωμάτιο 7 όπως αποκαλείται, απαιτεί πάνω από 600 σειρές ειδικών οδηγιών ώστε να περιγραφούν όσα συμβαίνουν σ' αυτό. Ενας προγραμματιστής χρειάζεται δύο μέρες για να γράψει τον κώδικα της οθόνης αυτής, ενώ ο προγραμματι-

στής που κάνει τον έλεγχο θέλει πολύ περισσότερο χρόνο για να διορθώσει τυχόν λάθη, αλλά και να το βελτιώσει για μεγαλύτερη εξοικονόμηση μνήμης. Στο King's Quest 4 υπάρχουν εναλλαγές μέρας και νύχτας, έτσι ώστε περίπου 30 δωμάτια - οθόνες, από τις 140 που συνολικά υπάρχουν, έχουν άλλη σχεδίαση για μέρα και άλλη για νύχτα. Αυτά απαιτούν πολλές δεκάδες χιλιάδες γραμμές από ειδικές ρουτίνες.

Η ΜΟΥΣΙΚΗ

Παρ' όλο που τα King's Quest I - III είχαν μουσική και μουσικά εφέ, η ποιότητα της μουσικής δεν ακολούθησε την αντίστοιχη εξέλιξη που υπήρξε στα γραφικά και στο animation. Η Roberta Williams αποφάσισε να αλλάξει την κατάσταση αυτή. Ετσι στους σχεδιαστές και στους προγραμματιστές προστέθηκε και ένας ειδικός μουσικός υψηλών επαγγελματικών προδιαγραφών. Μόλις το παιχνίδι ολοκληρώθηκε, παίχτηκε και γράφτηκε σε ειδικό video (μένεις άφωνος από τη δουλειά που έχουν κάνει οι άνθρωποι της Sierra, όσο πιο πολύ γνωρίζεις τα πράγματα από μέσα). Το video αυτό στάλθηκε στον William Goldestein για να γράψει τη μουσική. Ποιος είναι ο κύριος αυτός; Κρατηθείτε καλά και διαβάστε. Εχει γράψει μουσική για πολλές ταινίες του Χόλλυγουντ, ενώ έχει πάρει το ειδικό βραβείο της Emmy για τη μουσική που έχει γράψει σ' ορισμένα επεισόδια της σειράς Fame, αυτής που προβάλλεται και εδώ με τον τίτλο "Στον πυρετό της δόξας". Για το King's Quest 4, ο Goldstein δούλεψε με ένα Roland MT-32 συνθεσάιζερ, που ενοποιεί οκτώ σε ένα. Με την ικανότητα να ενοποιεί 32 φωνές ή όργανα την ίδια στιγμή, είναι σαν να έχεις μια μικρή ορχήστρα στον κομπιούτερ σου. Υπάρχουν 75 διαφορετικά μουσικά κομμάτια στο King's Quest 4, τα οποία ξεπερνούν ένα κινηματογραφικό φιλμ!!! Καθένας από τους 35 διαφορετικούς χαρακτήρες έχει τη δικιά του μουσική!! Υπάρχει ειδική ανατολίτικη μουσική για το μάγεμα της κόμπρας, οκτώ κομμάτια μεσαιωνικής εποχής για τον κιθαροποιό, φταγμένα έτσι, ώστε να αποδίδουν το πόσο κακό παίξιμο κάνει (!), ενώ μόνο η εισαγωγή έχει 8 1/2 λεπτά ειδικής μουσικής σύνθεσης. Στο δωμάτιο 7 δεν υπάρχει μουσική. Ο Goldstein όμως έγραψε έναν ειδικό ήχο - τόνο για τη στιγμή που ο ψαράς συναντά τη Rosella. Τίποτε δεν είναι τυχαίο. Η Roberta έχει σκιαγραφήσει τον ψαρά ως "γέρο φτωχό, απελπισμένο, θαλασσοδαρμένο". Ο ήχος - τόνος λοιπόν έπρεπε να αποδώσει την περιγραφή αυτή (!!). Για να μπορέσεις, όμως, να απολαύσεις τη στερεοφωνική μουσική του και όλους τους ορχηστρικούς ήχους, πρέπει να τοποθετήσεις μια ειδική μουσική κάρτα στον κομπιούτερ σου. Για τους IBM συμβατούς υποστηρίζει 3 κάρτες: την Adlib, την IBM και τη Roland MT-32. Οι Atari - Amiga απλά θέλουν σύνδεση με ένα καλό στερεοφωνικό συγκρότημα. Εχουν δε πολύ καλύτερη απόδοση από την αντίστοιχη απόδοση των IBM συμβατών. Μόνο άμα ακούσεις αυτόν τον ήχο στην πληρότητά του, μπορείς να καταλάβεις τι επαγγελματική δουλειά έχει γίνει και γιατί τα adventures της Sierra ξεχωρίζουν από οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι στον κόσμο.

ΠΟΙΟΤΙΚΟΣ ΕΛΕΓΧΟΣ

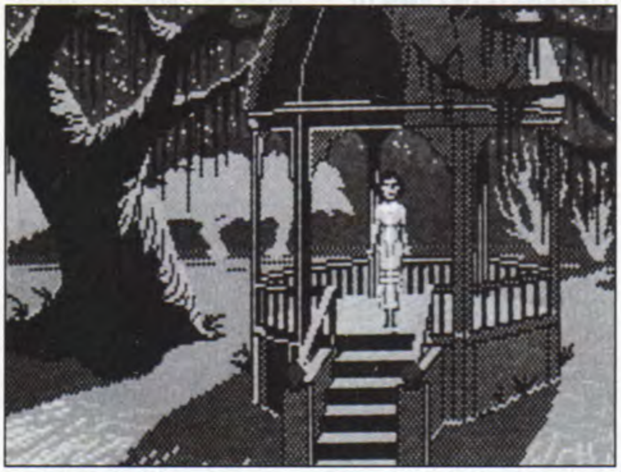
Οταν το παιχνίδι ολοκληρωθεί, πηγαίνει στο Sierra Quality Assurance Department (SQAD), μαζί με όλη την ιστορία του - λύση και τους χάρτες των προγραμματιστών. Το πρώτο πράγμα που το SQAD θα κοιτάξει είναι όλα τα κείμενα, και τα διάφορα μηνύματα, όπως "you can't do that" ή "Rosella sees a beautiful fairy" κ.λπ. Αυτά όλα μαζεύονται σ' ένα μικρό βιβλίο που πάει για διόρθωση ορθογραφικών λαθών, από ένα φιλόλογο της πιο πάνω ομάδας. Η SQAD αρχίζει να παίζει το παιχνίδι χρησιμοποιώντας τις σημειώσεις και τους χάρτες των προγραμματιστών. Ακόμα και μ' αυτή τη βοήθεια τους παίρνει δύο οκτάωρα δουλειάς για να ολοκληρώσουν τη λύση. Οι playtesters κοιτούν για οτιδήποτε παράδοξο: μέρη όπου ο "Ego" είναι ορατός ανάμεσα από ένα δέντρο, κάπου που δεν θα μπορεί να βγει από ένα δωμάτιο - οθόνη, κάπου όπου θα κουβαλά ένα "λάθος" αντικείμενο, δηλαδή κάτι που δεν έπρεπε κ.λπ. Τα λάθη συμπληρώνονται σε μια αναφορά, που δίνεται στους προγραμματιστές και οι οποίοι αποφασίζουν για το πώς θα διορθωθούν. Στο King's Quest III, για παράδειγμα, όταν ο μάγος ζητά το δείπνο του, ο "Ego" πρέπει να βγει από το δωμάτιο και να ξαναγυρίσει, ώστε ο μάγος να καθίσει και να φάει. Οι άνθρωποι που απαρτίζουν τη SQAD σκέφτηκαν ότι αυτό είναι λάθος, οι προγραμματιστές όμως είπαν όχι. Ετσι αν αφήσεις το φαγητό στο τραπέζι και ο μάγος δεν καθίσει, βγες και ξαναμπές στο δωμάτιο. Η SQAD ομάδα κάνει και άλλες παρατηρήσεις. Στην έκδοση για τον Apple, στην τραπεζαρία του K.Q. III θεώρησαν ότι υπήρχε λάθος χρώμα. Αυτό διορθώθηκε εύκολα. Ενα άλλο πρόβλημα με τους χρωματισμούς όμως δεν ήταν εύκολο να διορθωθεί. Υπήρχε μια αράχνη η οποία έπρεπε να μεταφερθεί στον ωκεανό και να ριχτεί το νερό, αν αυτή πιο μπροστά δεν έτρωγε τον "Ego". Η αράχνη και ο ωκεανός είχαν το ίδιο χρώμα. Η SQAD ομάδα, οι προγραμματιστές και οι ζωγράφοι είχαν μια συνάντηση για να συζητήσουν το πρόβλημα της αράχνης, που λόγω ίδιου χρώματος, γινόταν αόρατη στον ωκεανό. Δυστυχώς όλα τα εναλλακτικά χρώματα είχαν ήδη χρησιμοποιηθεί και υποχρεωτικά έπρεπε η αράχνη να μεταφερθεί κάπου αλλού. Ομως, η Roberta Williams έσωσε την κατάσταση. Αποφάσισε η αράχνη και ο ωκεανός να παραμείνουν στο χρώμα τους, αυτή να ρίχνεται στο νερό και η κατάσταση να διορθωθεί με έναν ειδικό παφλασμό, που θα γινόταν μόλις η αράχνη ακουμπούσε τον ωκεανό. Το τμήμα που απαρτίζει τη SQAD χρησιμοποιεί πάνω από 30 κομπιούτερς των πιο γνωστών format για να ελέγχουν την κάθε παραγωγή. Περίπου οι μισοί κομπιούτερς είναι IBM και IBM συμβατοί. Οι υπόλοιποι είναι Macintosh, Apple, Amiga και Atari. Μετά από τέσσερις ως οκτώ εβδομάδες και είκοσι ως τριάντα κύκλους διόρθωσης λαθών, το τελικό αποτέλεσμα πάει στην παραγωγή. Ακόμη και με όλο αυτά τα τεστ στα οποία το υποβάλλουν οι ελεγκτές της πιο πάνω ομάδας, και άλλοι άνθρωποι μέσα από τη Sierra θα προσπαθήσουν να ελέγξουν το παιχνίδι δοκιμάζοντας κάτι που οι σχεδιαστές και οι testers δεν πρόσεξαν. Συνήθως υπάρχει ένας μικρός αριθμός λαθών που πάντα ξεφεύγει σ' ένα τόσο μεγάλο παιχνίδι. Για το πόσο μεγάλες είναι οι παραγωγές της Sierra σημειώστε προσεκτικά τα παραπάτω νούμερα. Το Hero's Quest I ή Quest for the Glory I έχει: 375.000 χαρακτήρες κειμένου, 111.000 γραμμές κώδικα (ή 1.980.000 χαρακτήρες!), 535.000 bytes εικόνων, 1.560.000 bytes of animation (κίνησης) και 314.000 bytes μουσικής. Σας φαίνονται τρομεροί αρθμοί; Αν ναι, κρατηθείτε καλά στην καρέκλα σας γιατί: στο Hero's Quest II (ή Quest for the Glory II) δούλεψαν οκτώ προγραμματιστές, δέκα σχεδιαστές, δυο μουσικοί και δυο ειδικοί προγραμματιστές σε συνεχές ωράριο επί ένα ολόκληρο χρόνο!! Τα δε αντίστοιχα νούμερα, για να κάνετε μια στοιχειώδη σύγκριση, είναι: 604.000 χαρακτήρες κειμένου, 135.000 γραμμές κώδικα (ή 2.840.000 χαρακτήρες), 607.000 bytes εικόνων, 2.835.000 bytes of animation (κίνησης) και 630.000 bytes μουσικής. Δηλαδή σχεδόν όλα τα νούμερα έχουν διπλασιαστεί. Ισως τώρα μπορέσετε να αντιληφθείτε πιο ουσιαστικά μερικά πράγματα. Το πόσο δύσκολο είναι να φτιαχτεί ένα τέτοιο adventure, αλλά και γιατί η Sierra είναι η κορυφαία σήμερα εταιρία κατασκευής παιχνιδιών. Και ακόμη περισσότερο, γιατί 10.000 δρχ. για ένα τέτοιο adventure δεν είναι καθόλου πολλά χρήματα. ■

ADVENTURE S.O.S.

Συνεχίζουμε λοιπόν με το **QUEST FOR THE GLORY II** (ή **H.Q. II**). Τη 12η ημέρα στην έρημο, μια οθόνη αριστερά από εκεί που είναι το griffin και τρεις νότια, εμφανίζεται το κλουβί με το τέρας, το οποίο πρέπει να λυτρώσεις από τα μάγια με το dispel potion. Εδώ λοιπόν μερικές φορές, φεύγοντας βόρεια ο χαρακτήρας αντί να περπατά στην άμμο και ν' αλλάξει οθόνη, βρίσκεται να περπατά στον ουρανό!! Δεν μπόρεσα να καταλάβω γιατί συμβαίνει αυτό, αλλά παρατηρήθηκε με συχνότητα περίπου δύο φορές στις έξι δοκιμές. Επρεπε λοιπόν να τον ξαναφέρω κοντά στο κλουβί και να προσπαθήσω να φύγω από άλλη μεριά της οθόνης, δηλ. αριστερά ή δεξιά! Και τελειώνουμε με το **COLONEL'S BEQUEST.** Στον πάνω όροφο του σπιτιού, στο χωλ, υπάρχουν τα δύο armoires (ή cabinets) που, μετακινώντας τα, βρίσκεις τα δύο, από τα τέσσερα, μυστικά δωμάτια του σπιτιού. Πήγαινε λοιπόν μπροστά σ' ένα από αυτά, π.χ. στο δεξιό. Τώρα ας χωρίσουμε τη βάση της πόρτας στη μέση, ενώ αυτή γυρνά ανοίγοντας, στηριζόμενη στο πάνω αριστερό της μέρος. Για να ανοίξει λοιπόν, πρέπει να σταθείς στο κομμάτι που είναι από τη μέση μέχρι κάτω δεξιά και να τυπώσεις **MOVE ARMOIRE**. Μέχρι εδώ όλα καλά. Πού είναι το πρόβλημα; Αν σταθείς στο άλλο μισό

Μέχρι τώρα ήξερα το δαίμονα του τυπογραφείου. Τώρα μας προέκυψε και ο δαίμων των συντακτών! Τι εννοώ; Στο προηγούμενο άρθρο μου για τα bugs, σε ορισμένες από τις περιπέτειες της Sierra δεν δημοσιεύτηκε ένα κομμάτι λόγω έλλειψης χώρου! Ετσι μου είπαν τουλάχιστον. Εγώ προσωπικά πιστεύω ότι ήταν δάκτυλος του Χρήστου, αλλά τέλος πάντων. Υποχρεωτικά λοιπόν θα συνεχίσω και σ' αυτό το τεύχος με ό,τι δεν μπήκε στο προηγούμενο, μαζί με ορισμένες ενδιαφέρουσες επισημάνσεις από τα γράμματά σας. Για να είμαστε όμως ακριβοδίκαιοι, οφείλω να επισημάνω ότι οι τελευταίες παραγωγές της Sierra, King's Quest 5, Space Quest 4, Rise of the Dragon είναι τεχνικά άψογες και δεν έχει παρουσιαστεί κανένα πρόβλημα.

• του Αντρέα Τσουρινάκη



της ντουλάπας, δηλ. ανάμεσα στο πάνω μέρος που μένει σταθερό και γύρω από το οποίο γυρίζει η πόρτα και στη μέση της και δοκιμάσεις να τυπώσεις **MOVE ARMOIRE**, τότε συμβαίνει το εξής τραγικό: η πόρτα προσπαθεί να ανοίξει, ο χαρακτήρας δεν μετακινείται, σε βρίσκει εμπόδιο και το πρόγραμμα κολλάει!!! Μοναδική σου διέξοδος να κάνεις restore κάποια προηγούμενή σου θέση. Πραγματικά ακατονόητο bug, γιατί θεωρώ ότι είναι πολύ εύκολο να συμβεί σ' οποιονδήποτε παίξει το παιχνίδι αυτό. Ενα, επίσης, φοβερό bug υπάρχει και στο **SEARCH FOR THE KING** των Accolade. Εδώ, στο τσίρκο, αφού πάρεις από τον επικεφαλής την dirty job και πας στους ελέφαντες, το σωστό είναι να κάνεις **GET SHOVEL** και μετά **FINISH JOB**. Αν όμως τυπώσεις **FINISH JOB** κατ' ευθείαν χωρίς να πάρεις πρώτα το shovel, τότε ο χαρακτήρας εξαφανίζεται από την οθόνη!! Επειτα από πολλές προσπάθειες, θα εμφανιστεί να περπατά σ' αυτά τα μέρη της οθόνης του, που κανονικά παίζοντάς το δεν μπορεί να πάει, δηλ. στον ουρανό, πίσω από τους ελέφαντες κ.λπ.!!! Ειλικρινά τέτοια bugs μου φαίνονται αδιανόητα για παιχνίδια τόσο υψηλών προδιαγραφών, όπως τα προαναφερθέντα. Εχω ξαναπεί ότι η δουλειά των λεγόμενων playtesters είναι ανεκτίμητη. Οταν αυτή περιορίζεται, είτε από πίεση χρόνου είτε για λόγους οικονομίας, τότε συμβαίνουν φαινόμενα όπως τα παράπανω. Στις παρατηρήσεις σας τώρα. Ο **Β. ΔΙΟΝΥΣΟΠΟΥΛΟΣ** επισημαίνει ότι στη λύση του **LARRY I**, που έχει δημοσιευτεί στο PIXEL No 60 (Νοέμβριος 1989, τόσο παλιά!), το άθροισμα των πόντων είναι 221 και όχι 222 όπως γράφουμε. Αν παίξετε τη λύση, θα δείτε ότι οι πόντοι βγαίνουν σωστοί, δηλαδή κάνετε φουλ σκορ με 222/222. Απλά, στις εντολές **LOOK ASHTRAY, GET CARD (+1)**,40 στη γραμμή της 1ης στήλης, κατά την έκδοση "φάγανε" το (+1) και δεν υπάρχει στην τυπωμένη λύση. Παίζοντας όμως το παιχνίδι, τον παίρνετε τον πόντο αυτό. Ο **ΒΑΣΙΛΗΣ ΜΠΕΓΓΛΗΣ** μας επισημαίνει ότι στο hint για το **MONKEY**

ISLAND που δημοσιεύτηκε στο τεύχος 76 (πριν από δύο τεύχη δηλαδή) στην απάντηση που δίνω στον Γαβρίλη Πετριόλι έχω ξεχάσει το rubber chicken. Σας ζητώ συγνώμη, ο Βασίλης έχει απόλυτο δίκιο. Τα συστατικά που πρέπει να ρίξεις στο καζάνι, στο 2ο μέρος είναι συνολικά οκτώ, δηλαδή τα: cinnamon, breath mints, jolly roger, ink, fine wine, rubber chicken, gumpowder και cereal. Μη φωνάζετε όμως, και οι μάγοι πολλές φορές κάνουν λάθη. Το λέω αυτό, γιατί το ίδιο λάθος έχω κάνει και στην παρουσίαση του adventure, στο ίδιο τεύχος, σελίδα 71, μεσαία στήλη. Και εδώ ξέχασα να αναφέρω το rubber chicken (ουφ - ουφ!!). Ο **ΓΙΑΝΝΗΣ ΔΡΟΣΙΝΗΣ** διαβάζοντας την εν λόγω παρουσίαση λέει ότι δεν βρίσκει το rope που γράφω ότι υπάρχει στο fork, και μου σχεδίασε και ένα χάρτη (!) για να ισχυροποιήσει την άποψή του. Φίλε Γιάννη, μπερδεύτηκες. Αν διάβαζες προσεκτικά, θα έβλεπες ότι γράφουμε για το river fork, που είναι στο τρίτο μέρος του παιχνιδιού, και όχι για το σκέτο fork που είναι στο πρώτο μέρος και που εσύ έψαχνες. Εχω πολλά ακόμη να γράψω, αλλά τι ώρα πήγε; Ω! πρέπει να φύγω. Εχω αποστολή να ακολουθήσω τον Χρήστο και να δω πού πάει κάθε Κυριακή μεσημέρι (χε, χε, χε!). Ως τον άλλο μήνα, γεια σας λοιπόν...

CONQUESTS OF CAMELOT, THE SECRET OF THE MONKEY ISLAND

Αυτό το μήνα, έπειτα από πολύ καιρό, κάτι το διαφορετικό. Πολλοί από σας επίμονα ζητάτε τις απαντήσεις στο τεστ της Fatima και του αγάλματος της Αφροδίτης στο **CONQUESTS OF CAMELOT**, καθώς επίσης και τις προσβολές - μονομαχίες στο **SECRET OF THE MONKEY ISLAND**. Καιρός λοιπόν να ικανοποιήσουμε το αίτημά σας, για να βρούμε και εμείς την ησυχία μας. Ξεκινάμε λοιπόν.

CONQUESTS OF CAMELOT (THE TEST OF THE SYMBOLS)

She was the Goddes of Byblos? "ASTARTE". Among her other names were Astroarche, Attar, Samayin and Ishtar? "ASTARTE". The Israelites burned incense, offered wine and baked cakes in honor? "ASTARTE". She had a great shrine at Aphaca? "ASTARTE". King Solomon built a sanctuary in her honor in Jerusalem? "ASTARTE". Her priestesses were famous for their skill in astrology? "ASTARTE". She was earlier known as a Goddess in the country of Libyia? "ATHENE". According to greek legends, she was born from the forehead of Zeus? "ATHENE". She was the patron of architects, sculptors, spinners and weavers? "ATHENE". The element of brimstone was associated with her? "ATHENE". The name of her major temple meant virgin - house? "ATHENE". She was renowned for her wisdom, which was often represented in the form of an owl sitting upon her shoulder? "ATHENE". To the Romans she was known as Mother of the Harvest? "CERES". In Greek, her name was Kore or Demeter? "CERES". She was a guardian of grains and the field? "CERES". Her major festival was celebrated on April 19th? "CERES". She was renowned as The Lawgiver and her priestesses helped to found the legal system of Rome? "CERES". Her sacred women were titled Matronae and ruled Rome for hundreds of years? "CERES". To the Egyptians she was known as Hathor? "ISIS". Another title for her is Giver of Life? "ISIS". Another title for her is the One Who Is All? "ISIS". She gave birth to the sun and granted immortality to rulers? "ISIS". The yearly flood of Nile was caused by the tears she cried? "ISIS". Her priests and servants were known as Pastophori? "ISIS". The Romans knew her by the name Aphrodite? "VENUS". Mirrors are considered her sacred objects? "VENUS". The morning star and evening star are named for her? "VENUS". Her sacred day is Friday on which day her followers would eat fish? "VENUS". Her sacred element is copper? "VENUS". One of her most important shrines was on the island of Cyprus? "VENUS". She was known to the Romans as Hestia? "VESTA". In the ancient language of Sanscrit, her name means shining? "VESTA". She is the Guardian of Innermost Things? "VESTA". Her sacred fire was tended by six women who took vows of chasity for thirty years? "VESTA". Her hearth fire is thought to be the center of the earth? "VESTA". She is the guardian of home and hearth? "VESTA"



CONQUESTS OF CAMELOT (THE STATUE QUESTIONS)

What is Aphrodite's sacred number? "SIX". In the kingdom of Flora, what represents fertility and is sacred to Aphrodite? "APPLE". To what people was the Goddess well known as Aphrodite? "GREEKS". Whom did Aphrodite love that was killed by a boar? "ADONIS". Who fell in love with Adonis and refused to release him from the underworld? "PERSEPHON". Who ended the dispute between Aphrodite and Persephone over Adonis? "ZEUS". Who transformed into a boar and killed Adonis? "ARES". Where did Pygmalion live? "CYPRUS". Whom did Pygmalion worship? "APHRODITE". Whose company did Pygmalion disdain? "WOMEN ή WOMAN ή GIRL ή FEMALE". Of what was the statue made, that Pygmalion carved? "IVORY". What did Aphrodite give to the statue to reward Pygmalion? "LIFE". What is the name of the king who was father to Hippolytus? "THESEUS". Upon what did Hippolytus ride to go to the hunt? "CHARIOT". Who did Aphrodite make to fall in love with Hippolytus after her scorned the Goddess? "PHAEDRA ή STEP-MOTHER". Upon whom did Theseus call for vengeance upon Hippolytus? "POSEIDON". Who was dragged to death behind his chariot? "HIPPOLYTUS".

MONKEY ISLAND (Προσβολές πειρατών)

Soon you'll be wearing my sword like a shish - kebab. Απάντηση: "First you'd better stop waving it like a feather - duster". You fight like a dairy farmer: "How appropriate. You fight like a cow". I once owned a dog who was smarter than you: "He must have taught you everything you know". You make me want to puke: "You make me think somebody already did". You have the manners of a beggar: "I wanted to make sure you 'd feel comfortable with me". This is the END for you, you gutter - cramling cur!: "And I 've got a little TIP for you. Get the POINT?" My handkerchief will wipe up your blood!: "So you got that job as janitor, after all". Nobody's ever drawn blood for me and nobody ever will!: "You run THAT fast?". I got this scar on my face during a mighty struggle!: "I hope now you've learned to stop picking your nose". Have you stopped wearing diapers yet?: " Why, did you want to borrow one?' I 've heard you were a contemptible sneak:" Too bad no one's ever heard of you at all". You 're no match for my brains, you poor fool: "I 'd be in real trouble if you ever used them". There are no words for how disgusting you are: "Yes there are. You just never learned them". I 've spoken with apes more polite than you: "I am glad to hear you attended your family reunion". I am not going to take your insolense sitting down: "Your hemorrhoids are flaring up again, eh?". People fall at my feet when they see me coming: "Even before the smell your breath?"

MONKEY ISLAND (προσβολές swordmaster)

No one will ever catch ME fighting as badly as you do: Απάντηση: "You run THAT fast?" I will milk every drop of blood from your body!. "How appropriate. You fight like a cow". My last fight ended with my hands covered with blood: " I hope now you 've learned to stop picking your nose". My sword is famous all over the Carribbean!: "Too bad no one's ever heard of you at all". I 've got the courage and skill of a master swordman!: "I 'd be in real trouble if you ever used them". Now I know what filth and stupidity really are: "I 'm glad to hear you attended your family reunion". Only once have I met such a coward: "He must have taught you everything you know". Every word you say to me is stupid!: "I wanted to make sure you 'd feel comfortable with me". I hope you have a boat ready for a quick escape: "Why, did you want to borrow one?". My tongue is sharper than any sword: "First you 'd better stop waving it like a feather - duster". There are no clever moves that can help you now: "Yes there are. You just never learned them". If your brother's like you, better to marry a pig!: "You make me think somebody already did". My name is fearred in every dirty corner of this island: "So you got that job as janitor, after all". My wisestes enemies run away at the first sight of me. "Even before they smell your breath?". You are a pain in the backside, sir?: "Your hemorrhoids are flaring up again, eh?" I have got a long, sharp lesson for you to learn today. "And I have got a little TIP for you. Get the POINT?" I usually see people like you pasted out on the tavern floors. Η απάντηση μου είναι άγνωστη. Απ' ό,τι θα παρατηρήσετε, οι προσβολές των πειρατών είναι τουλάχιστον 16, ενώ της swordmaster είναι τουλάχιστον 17. Οποιος λοιπόν βρει την 17η προσβολή των πειρατών, άρα και την απάντηση για την αντίστοιχη της swordmaster, να μας γράψει. Εμείς πάντως θα περιμένουμε. ■

AMIGA ACTION REPLAY II

Επειδή "hacker" δεν σημαίνει απαραίτητα "πειρατής"

του Α. Λεκόπουλου

Ενα χρήσιμο περιφερειακό για την Amiga κυκλοφόρησε από την Datel. Πρόκειται για το Action Replay II που είναι πραγματικό εργαλείο στα χέρια ενός ανθρώπου που "ψάχνει" την Amiga του κάπως περισσότερο.

Τα περιφερειακά τύπου Multiface έχουν γίνει τελευταία αρκετά δημοφιλή και στα 16μπιτα μηχανήματα. Για όσους δεν θυμούνται, το Multiface ήταν ένα περιφερειακό που έμπαινε στη θύρα επέκτασης του Spectrum και μπορούσε να αποθηκεύσει σε κασέτα (ή δισκέτα ή microdrive) οτιδήποτε υπήρχε στη μνήμη του υπολογιστή. Ταυτόχρονα υπήρχαν και κάποιες δυνατότητες για monitoring του κώδικα που υπήρχε στη μνήμη.

Τέτοιου είδους περιφερειακά έχουν το χαρακτηρισμό του αντιγραφικού - και όχι άδικα από ένα σημείο και πέρα. Ωστόσο το Action Replay μάλλον διαφέρει σε μερικά σημεία.

ΕΞΩΤΕΡΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΚΑΙ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Το Action Replay είναι ένα μαύρο - γκρι πραγματάκι που μπαίνει στο expansion port της Amiga 500. Κοιτάζοντάς το μπορεί κανείς να δει στο δεξί μέρος του το κουμπί freeze και το ενδεικτικό led λειτουργίας, ενώ στο αριστερό τα κουμπιά χειρισμού της αργής κίνησης: το διακόπτη ενεργοποίησής της μαζί με το led και το trimmer ρύθμισης της ταχύτητας.

Οσο για την εγκατάσταση, είναι μια αρκετά απλή υπόθεση: σβήνετε τον υπολογιστή και αφαιρείτε το κάλυμμα του expansion port. Τοποθετείτε το Action Replay στο expansion port και ανάβετε τον υπολογιστή. Αν το πράσινο led που βρίσκεται στα δεξιά του Action Replay και γράφει "Power" είναι αναμμένο, τότε σημαίνει ότι όλα έχουν πάει καλά. Αν όχι....

ΔΟΥΛΕΥΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΟ ACTION REPLAY II

Η Datel "έχτισε" το Action Replay πάνω σε ένα user interface βασισμένο σε εντολές όμοιες με αυτές του Amiga DOS. Ο χρήστης μπορεί να ενεργοποιήσει οποιαδήποτε στιγμή το περιφερειακό, πιέζοντας το κουμπί freeze. Αμέσως μπαίνει στο περιβάλλον του ARII (Action Replay II) και μπορεί να δώσει κάποια εντολή. Το περιφερειακό δουλεύει στα εξής modes που του δίνουν τις ανάλογες δυνατότητες:

- Monitor. Μπορείτε να κάνετε τις κλασικές δουλειές με τις εντολές γλώσσας μηχανής.

- Trainer. Εδώ υπάρχει ψάξιμο, αφού μπορείτε να βάλετε άπειρες ζωές ή χρήματα σε διάφορα παιχνίδια.

- Memory Peeker. Από εδώ μπορεί ο χρήστης να χειριστεί εικόνες γραφικών και να τις αποθηκεύσει σε IFF format ή να τις επεξεργαστεί.

- Tracker. Από εδώ ψάχνετε για κομμάτια μουσικής ή sampled ήχων, που μπορεί να υπάρχουν στη μνήμη.

- Freezer. Εδώ έχουμε το σετ των γενικότερων εντολών του ARII. Μπορείτε να αντιγράψετε DOS δισκέτες ή να σώσετε το περιεχόμενο της μνήμης, καθώς και διάφορα άλλα.

Μόλις μπείτε στο περιβάλλον του ARII μπορείτε να δώσετε οποιαδήποτε εντολή θέλετε. Δεν υπάρχουν pull-down menus και άλλα τέτοια φιλικά, ωστόσο μερικά function keys παρέχουν πληροφορίες για τη σύνταξη των εντολών του ARII ή δίνουν στον printer screen dump. Πάντως οι περισσότερες λειτουργίες χρειάζονται σύνταξη εντολών κ.λπ. Ας ρίξουμε όμως μια ματιά στο τι μπορεί να κάνει κανείς με τα διάφορα modes του Action Replay II.

ΓΕΝΙΚΕΣ ΕΝΤΟΛΕΣ

Σε αυτό το mode μπαίνει κανείς από τη στιγμή που θα πατήσει το κουμπί freeze. Οι εντολές που δίνονται από εδώ έχουν να κάνουν - κατά κύριο λόγο - με χειρισμό αρχείων και αντιγραφή δισκετών που έχουν DOS format:

Format, FormatQ, FormatV, Diskwipe, Diskcheck, Dcopy, CD, Makedir, Install, Bootprot, Bootcode, Delete, Type Code, Codecopy. Αυτές οι εντολές σας παρέχουν διάφορες ευκολίες που συμπεριλαμβάνουν format μόνο των tracks που δεν χρησιμοποιούνται από αρχεία που δεν είναι σβησμένα, καθιέρωση για μια δισκέτα ενός κωδικού που θα ζητείται κάθε φορά που θα γίνεται boot με τη συγκεκριμένη δισκέτα και βέβαια τελειωτικό "σκούπισμα" των αρχείων από μια δισκέτα χωρίς να γίνει format.

Υπάρχουν ωστόσο και μερικές άλλες εντολές που αφορούν εργασίες diskmonitor. Μπορείτε δηλαδή να διαβάσετε μερικά tracks από μια δισκέτα, να τα κάνετε edit και στη συνέχεια να τα αποθηκεύσετε.

ΕΝΤΟΛΕΣ FREEZER ΚΑΙ TRACKER

Με αυτό το σετ εντολών μπορείτε να χειριστείτε τον κώδικα του προγράμματος που υπάρχει στη μνήμη ή να ψάξετε για μουσικά sequences. Εννοείται πως για να δουλέψετε με αυτές τις εντολές θα πρέπει πρώτα να έχετε κάποιο πρόγραμμα φορτωμένο. Τι μπορείτε να κάνετε τώρα:

- Να αποθηκεύσετε το πρόγραμμα που υπάρχει στη μνήμη σε κανονική ή συμπιεσμένη μορφή. Η συμπίεση μπορεί να φτάσει μέχρι και τέσσερις φορές το αρχικό μέγεθος του προγράμματος (εντολές SA, SR). Σημειώστε βέβαια, ότι με τη συμπίεση είναι πιθανόν να υπάρξουν κάποια προγράμματα που δεν θα λειτουργήσουν.

- Να φορτώσετε κάποια προγράμματα, συμπιεσμένα ή όχι, από το δίσκο. Φυσικά, αν κάποιο πρόγραμμα φορτωθεί συμπιεσμένο, τότε θα πρέπει να περιμένετε να αποσυμπιεστεί στη μνήμη πριν λειτουργήσει (εντολές LA, LR).

- Να σώσετε στη δισκέτα έναν loader (με την εντολή SLOADER). Αν αυτή η εντολή χρησιμο-

ποιηθεί σε συνδυασμό με την INSTALL, μπορεί να κάνει ένα παιχνίδι να φορτώσει και να τρέξει, ακόμα και αν δεν υπάρχει συνδεμένο το Action Replay στην Amiga.

- Να ψάξετε τη μνήμη για μουσικά κομμάτια (με την εντολή TRACKER). Οπως καταλαβαίνετε βέβαια - και όπως είναι φυσικό - είναι αδύνατο να εντοπιστεί οποιοδήποτε μουσικό κομμάτι, αφού ο κάθε προγραμματιστής δίνει και το δικό του format στη μουσική που γράφει. Αυτό συμβαίνει σε μεγαλύτερο βαθμό στα εμπορικά παιχνίδια, όπου η μουσική είναι γραμμένη με οποιονδήποτε τρόπο μπορείτε να φανταστείτε.

Η εντολή tracker θα λειτουργήσει άψογα στα public domain προγράμματα, αφού σκανάρει τη μνήμη για πολύ συγκεκριμένα πράγματα. Αν ωστόσο έχετε την υπομονή να ψάξετε λίγο παραπάνω ή ακόμα και να "παγώνετε" το παιχνίδι σας σε διαφορετικά σημεία, τότε μπορεί να καταφέρετε να ανακαλύψετε ακόμα και ολόκληρη τη μουσική του. Αν η εντολή βρει κάτι στη μνήμη, θα σας βγάλει στην οθόνη τη διεύθυνση μνήμης που αρχίζει το κομμάτι. Από εδώ και πέρα μπορείτε με τα function keys να ακούσετε το κομμάτι, να το αλλάξετε, ακόμα και να το σώσετε σε δισκέτα.

- Να ψάξετε τη μνήμη για sampled ήχους (με την εντολή SCAN). Η εντολή έχει τις ίδιες λειτουργίες και δυνατότητες με την TRACKER. Δουλεύοντας το ARII σαν freezer μπορείτε να κάνετε αρκετά πράγματα με τον κώδικα που υπάρχει στη μνήμη, αλλά να ξέρετε ότι το περιφερειακό δεν μπορεί να διαβάσει κάτι που δεν είναι σε DOS format. Ωστόσο όλα τα πράγματα σηκώνουν ψάξιμο...

ΤΟ ACTION REPLAY II ΩΣ ΧΕΙΡΙΣΤΗΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

Ή με άλλα λόγια "Memory Peeking". Αν πατήσετε το freeze και δώσετε την εντολή "P", τότε το περιφερειακό θα σας δώσει την ευκαιρία να χειριστείτε την οθόνη που βλέπατε, πριν πατήσετε το freeze. Μπορείτε να την αποθηκεύσετε σε IFF format και να διαφοροποιήσετε κάποιο από τα bit planes (ή και όλα). Ακόμα μπορείτε να αλλάξετε το resolution της εικόνας, ενώ σε μερικές περιπτώσεις το ARII καταφέρνει να κάνει αυτόματα τις μετατροπές. Ταυτόχρονα υπάρχει και μια βοηθητική οθόνη που τη φέρνετε στην επιφάνεια όποτε θέλετε και παίρνετε πληροφορίες για το μέγεθος της οθόνης (σε bytes), για τη διεύθυνση μνήμης που είναι τοποθετημένη, για το resolution και άλλα χρήσιμα. Σημειώστε ότι αν και οι μετατροπές που κάνετε δεν είναι σε καμία περίπτωση "καλλιτεχνικές", έχετε δυνατότητα να κάνετε πράγματα που τα περισσότερα πακέτα ζωγραφικής δεν κάνουν. Και βέβαια μπορείτε, μετά απ' όλα αυτά, να σώσετε την εικόνα για να τη φορτώσετε σε κάποιο art πρόγραμμα αργότερα.



TRAINER MODE

Αaa... Εδώ έχουμε τα πιο ενδιαφέροντα. Μία από τις σημαντικότερες δυνατότητες του ARII είναι και αυτή που σας επιτρέπει να βάλετε άπειρες ζωές, άπειρα χρήματα και άπειρα ...γενικώς στα παιχνίδια που σας ταλαιπωρούν. Βέβαια, ακόμα και με ένα εργαλείο όπως το Action Replay χρειάζεται αρκετό ψάξιμο για να καταφέρετε κάτι τέτοιο. Το σημαντικό πλεονέκτημα του περιφερειακού είναι ότι έχει τη δική του ROM, τις δικές του εντολές και βέβαια είναι hardware, πράγμα που σημαίνει ότι μπορεί να ενεργοποιηθεί ανά πάσα στιγμή χωρίς να κινδυνεύει να "κρεμάσει" την Amiga.

Ο καλύτερος τρόπος για να καταλάβετε τη λογική της λειτουργίας του ARII ως trainer είναι να εξηγήσουμε με ποιον τρόπο λειτουργούν οι ζωές στα παιχνίδια. Μόλις φορτώσει κάποιο παιχνίδι, γίνεται initialization των διάφορων τιμών. Ο προγραμματιστής δηλαδή αντιστοιχίζει τις ζωές σε κάποια σταθερά Χ ας πούμε, το χρόνο σε κάποια Υ, τα χρήματα σε κάποια Ζ και ούτω καθεξής. Σε αυτές τις σταθερές δίνεται η αρχική τους τιμή: Χ=3 αν υπάρχουν τρεις ζωές. Μόλις ο παίκτης χάσει μια ζωή, το Χ γίνεται 2.

Εσείς, μόλις φορτώσει το παιχνίδι, πατάτε το freeze και δίνετε στο περιφερειακό τον αριθμό των ζωών με τον οποίο ξεκινάτε το παιχνίδι. Εκείνο ψάχνει στη μνήμη να βρει τις διευθύνσεις που έχουν τιμή 3. Μόλις τις βρει, αρχίζετε ξανά το παιχνίδι και χάνετε μια ζωή. Παγώνετε πάλι και δίνετε τον αριθμό των ζωών που σας έχουν απομείνει: 2 στην προκειμένη περίπτωση. Τώρα το περιφερειακό ψάχνει και τσεκάρει ποιες από τις διευθύνσεις που προηγουμένως ήταν ίσες με 3, είναι τώρα ίσες με 2. Μόλις τις βρει σας πληροφορεί και εσείς μπορείτε να κάνετε edit στη διεύθυνση και να τους αλλάξετε την τιμή σε 100 ας πούμε. Αν ξαναρχίσετε το παιχνίδι, θα έχετε 100 ζωές. Ταυτόχρονα το περιφερειακό σας εφοδιάζει με μια εντολή που κάνει μόνη της αυτή τη δουλειά: ψάχνει δηλαδή τη μνήμη για εντολές που αφαιρούν τιμές και τις απενεργοποιεί (πάντα βέβαια σε συνδυασμό με τις τιμές που έχετε δώσει).

Αυτή είναι η εύκολη περίπτωση. Επειδή όμως οι προγραμματιστές είναι και λίγο σαδιστές, τις περισσότερες φορές δεν δίνουν στη σταθερά των ζωών την πραγματική της τιμή (3

στο παράδειγμά μας), αλλά κάποια άλλη: 250+3 ας πούμε. Εδώ τα πράγματα είναι μάλλον δύσκολα και πρέπει να ψάξετε αρκετά και να παίξετε πολλές φορές το παιχνίδι, "παγώνοντάς" το και ψάχνοντας τη μνήμη. Η έρευνα πάντως, τις περισσότερες φορές, οδηγεί στη λύση. Τις ίδιες δυσκολίες θα συναντήσετε και στην περίπτωση που δεν έχετε να κάνετε με αριθμό ζωών, αλλά με χρήματα ή χρόνο, καθώς και σε κάποιες άλλες όπου οι ζωές δεν εμφανίζονται με αριθμούς, αλλά με sprites ή με μπάρες ενέργειας.

TO ACTION REPLAY ΩΣ MACHINE CODE MONITOR

Το Action Replay II θα έχανε πολλή από την αξία του αν δεν σας πρόσφερε και δυνατότητες assembler/disassembler. Ωστόσο κάτι τέτοιο δεν συμβαίνει και έχετε στη διάθεσή σας όλες τις δυνατότητες ενός τυπικού assembler/disassembler.

Μπορείτε να βάλετε breakpoints στο πρόγραμμα, να κάνετε editing σε διευθύνσεις μνήμης, να προγραμματίσετε τον copper coprocessor της Amiga, να μεταφέρετε κομμάτια μνήμης και όλα τα σχετικά. Πάντα βέβαια έχοντας το πλεονέκτημα ότι δουλεύετε σε hardware, ανεξάρτητα από τη μνήμη του υπολογιστή.

Αυτό πάντως το κομμάτι του ARII θα χρησιμεύσει μόνο σε εκείνους που έχουν γνώσεις κώδικα μηχανής.

ΓΕΝΙΚΑ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το Action Replay II, αν πέσει στα χέρια κάποιου που δεν πολυψάχνει το μηχάνημά του, τότε μάλλον δεν θα του χρησιμεύσει και σε πολλά πράγματα. Αν όμως είστε από τους τύπους που δεν παραδίδονται εύκολα και θέλουν να μάθουν κάτι παραπάνω από το πώς παίζεται ένα παιχνίδι, τότε το ARII είναι πραγματικό εργαλείο. Είναι ευέλικτο, δυνατό και - πάνω απ' όλα - έχει τη δική του ROM (128K) και δεν επηρεάζει καθόλου την Amiga. Ταυτόχρονα ψάχνει τη μνήμη για την ύπαρξη virus και σας ειδοποιεί κατάλληλα, αλλά δεν μπορεί να σκοτώσει virus από τη δισκέτα.

Προβλήματα συνεργασίας του περιφερειακού με προγράμματα δεν παρατηρήσαμε, εκτός από το X-copy που δεν λειτουργεί σωστά με το Action Replay συνδεμένο.

Ενα χαρακτηριστικό που δεν χρησιμοποιήσαμε καθόλου είναι η δυνατότητα για πιο αργή κίνηση στα παιχνίδια (slow motion). Αυτό θα χρησιμεύσει ιδιαίτερα σε όσους παίζουν δύσκολα shoot'em ups και θέλουν να βρουν δρόμους διαφυγής μέσα από τα πυρά των εχθρών τους. Κάτι άλλο που θα χρησιμεύσει πολύ σε όλους τους παίκτες είναι και η δυνατότητα ρύθμισης auto fire που υπάρχει. Μπορείτε να κανονίσετε ώστε το joystick σας να γίνει πραγματικό πολυβόλο !!! Εχουμε να κάνουμε λοιπόν με ένα πολύ δυνατό περιφερειακό, αρκεί βέβαια να έχετε διάθεση να το ψάξετε. Η τιμή του είναι 23.150 δρχ. (+ 8% ΦΠΑ) και το βρήκαμε στην εταιρεία NOLIMIT (Ανθέων 47, τηλ. 031-423874 Θεσσαλονίκη). ■

ΠΙΝΑΚΑΣ ΕΝΤΟΛΩΝ ΤΟΥ ACTION REPLAY II

?	Κάνει αριθμητική πράξη
A	Ενεργοποιεί τον assembler του 68000
AVAIL	Δείχνει το ποσό της διαθέσιμης μνήμης
B	Δείχνει τα breakpoints
BOOTCODE [number]	Δίνοντας τον κωδικό [number] κάνετε boot σε μια προστατευμένη δισκέτα
BS [addr]	Ορίζει breakpoint στη διεύθυνση [addr]
C	Ενεργοποιεί τον copper assembler
CD	Current Directory
CHIPREGS	Ονόματα και offset των chip καταχωρητών
CLRDMON	Καθαρίζει το buffer του disk monitor
COLOR	Ορίζει νέα χρώματα οθόνης
COMP	Συγκρίνει blocks μνήμης
D	Αρχίζει το disassembly
DATACHECK	Τσεκάρει και συγκρίνει data blocks
DCOPY	Αντιγράφει δισκέτες
DELETE	Σβήνει αρχεία
DEVICES	Δείχνει τα συνδεμένα περιφερειακά
DIR	Κατάλογος αρχείων
DIRA	Κατάλογος όλων των αρχείων (ακόμα και αυτών που βρίσκονται σε άλλα directories)
DISKCHECK	Ψάχνει τη δισκέτα για να βρει χαλασμένα tracks
DISKWIPE	Σβήνει τελείως τα αρχεία του δίσκου
DMON	Δείχνει στην οθόνη το buffer του Disk Monitor
E	Δείχνει τους καταχωρητές του chip
EXCBASE	Δείχνει τους exceptions και τους interrupt vectors
EXCEPTIONS	Δείχνει τους exception interrupt vectors
F "zvin"	Ψάχνει στη μνήμη για το string "zvin"
FORMAT	Κάνει format στη δισκέτα
FORMATQ	Format μόνο στα αχρησιμοποίητα tracks
FORMATV	Format + Verify
G [addr]	Πηγαίνει στη διεύθυνση [addr]
INFO	Μια λίστα διαφόρων πληροφοριών του συστήματος
INSTALL	Κάνει μια δισκέτα bootable
INTERRUPTS	Δείχνει τους interrupt vectors
KILLVIRUS	Σκοτώνει τα virus
LA	Φορτώνει από τη δισκέτα
LIBRARIES	Δείχνει μια λίστα των Execbase βιβλιοθηκών
M	Δείχνει τη μνήμη σε μορφή bytes
MEMCODE	Κωδικοποιεί τη μνήμη
N	Κάνει edit τη μνήμη σαν bytes
PACK	Συμπιέζει ένα κομμάτι της μνήμης
R	Δείχνει ή τροποποιεί τους καταχωρητές
RAMTEST	Ψάχνει τη μνήμη για λάθη
RCOLOR	Κάνει reset στα χρώματα της οθόνης
RESOURCES	Δείχνει τη λίστα των resources
RT STRACK	Διαβάζει ορισμένα από το χρήστη tracks του δίσκου
SA	Αποθηκεύει το πρόγραμμα που υπάρχει στη μνήμη
SCAN	Ψάχνει τη μνήμη για sampled ήχους
SETEXCEPT	Ορίζει τον exception handler (Εντολή Monitor)
SLOADER	Αποθηκεύει έναν loader στη δισκέτα. Ετσι μπορεί να φορτώσει ένα πρόγραμμα ακόμα και χωρίς το ARII
SM	Σώζει όλη τη μνήμη στη δισκέτα
SMDATA	Σώζει όλη τη μνήμη σε DATA format
SMDC	Σώζει όλη τη μνήμη σε DC.B format
SP	Αποθηκεύει την εικόνα στο δίσκο
SPM	Οπως η SP, αλλά ξαναφορτώνει την εικόνα με τις τροποιήσεις που έχουν γίνει
SPR [x]	Κάνει editing στο sprite με αριθμό [x]
SR	Αποθηκεύει το πρόγραμμα και το τρέχει από την αρχή
TF [addr]	Ψάχνει στη διεύθυνση [addr] για εντολή μείωσης (Εντολή Trainer)
TM	Δείχνει ποιες διευθύνσεις έχετε σημειώσει
TRACKER	Ψάχνει τη μνήμη για μουσικά sequences
TRANS	Μεταφέρει blocks μνήμης
TS	Ενεργοποιεί το Trainer Mode
TX	Απενεργοποιεί τον Trainer
TYPE	Εκτυπώνει αρχεία στην οθόνη
UNPACK	Το αντίθετο του PACK
VIRUS	Ψάχνει τη μνήμη για virus
W	Δείχνει τα περιεχόμενα των CIA chips
WS "zvin" [addr]	Γράφει το string "zvin" στη διεύθυνση [addr]
WT STRACK	Γράφει ορισμένα από το χρήστη tracks στο δίσκο
X	Τρέχει το πρόγραμμα από το σημείο που το παγώσατε
Y [addr]	Δείχνει τη μνήμη σε μορφή binary
BD [addr]	Αφαιρεί το breakpoint από τη διεύθυνση [addr]
BDA	Αφαιρεί όλα τα breakpoints
BOOTCHK	Τσεκάρει το Boot Block
BAMCHK	Τσεκάρει data του bitmap
BOOTPROT	Βάζει ένα οκταψήφιο κωδικό σε μια δισκέτα
MAKEDIR	Δημιουργία directory
O "zvin"	Γεμίζει τη μνήμη με το string "zvin"
P	Ενεργοποιεί το χειριστή γραφικών (Memory Peeker)
T [x]	Ψάχνει στη μνήμη για την τιμή [x] (Εντολή Tariner)
TASKS	Δείχνει τους Execbase Tasks
TFD [addr]	Αφαιρεί από τη διεύθυνση [addr] τις εντολές μείωσης (Εντολή Trainer)
TMS [addr]	Σημειώνει τη διεύθυνση [addr]
TMD [addr]	Το αντίθετο της TMS

HINTS 'N' TIPS

DYNAMITE DUX

(AMIGA)

Στην εικόνα όπου παρουσιάζεται το όνομα της εταιρίας, πληκτρολογήστε "CHEAT" (χωρίς τα εισαγωγικά βέβαια) και θα πάρετε άπειρες ζωές και για τους δύο παίκτες.

Και τα τρία tips απο την ακριτική Μυτιλήνη και την Computerland. Ευχαριστούμε, και περιμένουμε συνέχεια.

DRAKKHEN

Οτι οι αναγνώστες μας είναι φοβεροί, το ξέραμε. Οτι είναι εκπληκτικοί gamers, επίσης. Οτι είναι μουρλοί το ίδιο. Οτι δεν τους αρέσουν οι αγγινάρες επίσης (και πολλά άλλα). Οτι είναι όμως ποιητές, αυτό δεν το ξέραμε. Ετσι με αρκετή έκπληξη διαβάσαμε το γράμμα του Γιώργου Κίζιλη που περιείχε δύο ποιήματα, γραμμένα ειδικά για εμάς και βέβαια με τις σχετικές αφιερώσεις. Ταυτόχρονα υπήρχε και ένα tip:

Οταν δημιουργήσετε ένα χαρακτήρα, γράψτε αντί για όνομα: 31415927
supervisor
και μετά το όνομα που θέλετε να δώσετε στο χαρακτήρα. Στο παιχνίδι τώρα, κρατήστε πατημένο το F9 και κάντε κλικ με το δεξί κουμπί του ποντικιού, στο κάτω μέρος του dialog box. Θα εμφανιστεί ένα supervisor menu.

Πατήστε F8 για μια έκπληξη και μετά F10 για να πάρετε Hit Points, Magik Points και να αναστήσετε οποιονδήποτε νεκρό σας χαρακτήρα. Γιώργο, σε ευχαριστούμε για τα ποιήματα και για το tip. Στο επόμενο γράμμα σου, περιμένουμε κι άλλα δημιουργήματά σου.

PASSING SHOT

(SPECTRUM)

Στα επίπεδα 1, 2, 3, 5 και 6, όταν κάνετε σερβίς από τη δεξιά πλευρά, έχετε το joystick κρατημένο αριστερά και ο αντίπαλος δεν θα πιάσει την μπάλα. Το tip από το Μιχάλη Κοσσένα.

Z-OUT

(AMIGA)

Πατήστε J και K ταυτόχρονα για αθανασία. Επίσης J K και ταυτόχρονα 1-6 για επιλογή επιπέδου. Από το Μανώλη Κυρτόπουλο.

DRAGON NINJA

(AMIGA/ATARI)

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού τυπώστε "TERRIFIC".

Τώρα, πατώντας το F3 παίρνετε άπειρες ζωές, ενώ με το "L" περνάτε στο επόμενο επίπεδο. Το κολπάκι από τον Παντελή Σουλίδη.

SHADOW OF THE BEAST

(AMSTRAD)

Ενα αρκετά παράξενο tip που μάλλον θα οφείλεται σε bug του προγράμματος ή σε πειρατική version. Στο τέλος κάποιου level όπου γίνεστε αστροναύτης, έχετε να αντιμετωπίσετε ένα μεγάλο κακό που ρίχνει νάρκες και μία αλυσίδα που ανεβοκατεβαίνει. Πριν τον αντιμετωπίσετε, θα παρατηρήσετε ότι το drive φορτώνει και εσείς πρέπει να προχωρήσετε για να μετρηθείτε μαζί του. Οταν τελειώσει το φόρτωμα μην προχωρήσετε, αλλά κάντε το joystick αριστερά και το drive θα ξαναφορτώσει. Μόλις φορτώσει, κάντε πάλι το joystick δεξιά. Αυτή τη φορά το drive δεν θα φορτώσει και ο μεγάλος κακός δεν θα υπάρχει. Ετσ,ι μπορείτε να περάσετε το level χωρίς άλλα προβλήματα. Μας το έστειλε ο Δημήτρης Ζερβός.

ELITE

Ο Σπύρος Παγόπουλος συμβουλεύει τα εξής:

Οταν σας ζητηθεί η πρώτη κωδική λέξη από το manual, τυπώστε SARA και πατήστε ENTER. Στη συνέχεια, στο επόμενο prompt γράψτε τη σωστή λέξη. Τώρα, σε οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού πατήστε το πλήκτρο "*". Θα μπείτε σε μία τράπεζα γεμάτη bonus.

Από δω μπορείτε να πάρετε αρκετά πραγματάκια, αν χρησιμοποιήσετε τους σωστούς κωδικούς: 18-FF (ένα σεβαστό ποσό σε μετρητά), 24-01 (ένα σύστημα ECM), 2F-01 (energy bomb), 32-01 (docking computer), 38-01 (ένα military laser), και τέλος 3F-01 (cloaking device). Με το πλήκτρο ESC γυρνάτε ξανά στο κυρίως παιχνίδι. Πάντως, ακόμα κι αν έχετε τελειώσει μια φορά το παιχνίδι, αξίζει να το ξαναπαίξετε από την αρχή: είναι το μόνο game που διαθέτει αυτό το χάρισμα. Σπύρο, σ' ευχαριστούμε.

THE MYTH

(AMSTRAD)

Ο Αλκης Θεοδωρίδης μας στέλνει βοήθεια για μερικά από τα δυσκολότερα σημεία του παιχνιδιού. Το γεγονός βέβαια ότι έχει Amstrad δεν αποκλείει την πιθανότητα να δουλεύουν τα tips και στους υπόλοιπους υπολογιστές. A-yeah:

Στην πρώτη πίστα και στο σημείο όπου υπάρχει λάβα που σας εμποδίζει να πάρετε το δίσκο bonus, πάρτε δέκα κεφάλια σκελετών και ρίξτε τα στη λάβα. Θα εμφανιστεί ένα τέρας. Σκοτώστε το και θα δημιουργηθεί ένα πέρασμα, καθώς και το όπλο για να σκοτώσετε τον αρχηγό. Στη δεύτερη πίστα, αν χτυπήσετε τα αγάλματα παίρνετε bonus κι ένα σακουλάκι. Μπείτε στο δεύτερο μέρος της πίστας. Στο μικρό ναό, που υπάρχει εκεί, σκύψτε. Αντί να σας συμβεί τίποτα χειρότερο (και ανεπανόρθωτο), θα μεταφερθείτε σ' ένα μυστικό σημείο της πίστας, όπου υπάρχει η Μέδουσα. Πλησιάστε την και κόψτε της το κεφάλι με το σπαθί. Με την ενεργοποίηση του σακουλιού που είχατε, μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε για να σκοτώσετε τη Λερναία Υδρα (και τη Λερναία Μύκονο) στο τέλος.

Τρίτη πίστα, όπου υπάρχει ένας πάπυρος. Αν το χρησιμοποιήσετε στο βωμό που συναντάτε, βγαίνει ένα κλειδί (εμφανίζεται για την ακρίβεια μέσα στο βωμό), με το οποίο μπορείτε να μπείτε στο κάστρο του Θωρ. Ενας δράκος που εμφανίζεται μπορεί να σκοτωθεί εύκολα, αν τον πυροβολήσετε από κοντά με μαχαίρια.

Τέταρτη και τελευταία πίστα. Χρησιμοποιήστε το πιστόλι σας για να ανοίξετε μια τρύπα στην πυραμίδα. Μέσα υπάρχουν πέντε κίονες. Αν σκύψετε στα ενδιάμεσα κενά τους, μεταφέρεστε σε διάφορα σημεία. Αν θέλετε να αποφύγετε δυσάρεστες εκπλήξεις, θα πρέπει να χαρτογραφείτε τις παγίδες που συναντάτε. Επίσης, μαζέψτε όλα τα όπλα που συναντάτε και

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ !!! Η αγωνιώδης αναζήτησή σας έφτασε σε ένα αίσιο τέλος. Τα Hints'n Tips ΝΑΙ, είναι εδώ. Φορούν κολλητά jeans, αθλητικά μποτάκια του μπάσκετ, T-Shirt και κοιτάνε τον αρχισυντάκτη βαριεστημένα και με μάτια θολά από το ξενύχτι. Η διαδρομή μας γνωστή: γραφείο, σπίτι, δρόμος. Το βλέμμα παίζει ανήσυχο ανάμεσα στο στροφόμετρο και το δεξί καθρέφτη και η σκέψη κολλάει ανάμεσα σε bits και bytes. Ξεκινάμε.

κυρίως το σταυρό, τα σακούλια, τα μάτια και το όπλο του Φαραώ. Ο σταυρός είναι πολύ σημαντικός: αν μπείτε στο τρίτο κενό από τα αριστερά και προχωρήσετε προς τα δεξιά, θα συναντήσετε ένα σημείο στο οποίο υπάρχει στον τοίχο σκαλισμένος ένας σταυρός όμοιος με το δικό σας. Αν ενεργοποιήσετε αυτόν που έχετε, οι ζωές σας ανανεώνονται. Το σημαντικότερο βέβαια είναι ότι μπορείτε να πάτε σε αυτό το σημείο όσες φορές θέλετε. Ωστόσο, αν ακολουθήσετε τον ίδιο δρόμο, προς την αντίθετη όμως κατεύθυνση, θα φτάσετε σε ένα σημείο γεμάτο αγκάθια. Για να περάσετε, πυροβολήστε το δίσκο - bonus που υπάρχει στην άλλη πλευρά. Ο δίσκος θα πέσει και θα ενεργοποιήσει κάποιο μηχανισμό που καλύπτει τα αγκάθια.

Αυτά από τον Αλκη και βέβαια... thanx.

GRAND PRIX CIRQUIT

(AMSTRAD)

Αρχίστε το παιχνίδι και διαλέξτε "Championship Cirquit". Στη συνέχεια διαλέξτε ένα αυτοκίνητο και αρχίστε το πρωτάθλημα με την πίστα της Βραζιλίας. Τρέξτε το δοκιμαστικό γύρο και τερματίστε κανονικά. Αφού δείτε τον πίνακα των δοκιμαστικών, συνεχίστε με την οθόνη που δείχνει τα αυτοκίνητα στη θέση εκκίνησης. Αυτόματα αρχίζουν να ανάβουν πάνω αριστερά τα φώτα για την εκκίνηση. Προσοχή τώρα: πριν ανάψουν τα τρίτα φώτα, πατήστε ESC. Το αποτέλεσμα είναι να σας γράψει στην οθόνη "towed to pit" και στη συνέχεια να σας δείξει την τελική οθόνη του πρώτου αγώνα, με τη διαφορά ότι όλοι οι οδηγοί έχουν το δικό σας όνομα και το χαρακτηριστικό DIF. Πατώντας τώρα ένα πλήκτρο, βλέπετε τη μέχρι τώρα βαθμολογία, στην οποία έχετε 25 ολόκληρους βαθμούς (το ανώτερο σε περίπτωση νίκης είναι 9 βαθμοί), ενώ οι υπόλοιποι έχουν μηδέν. Η ίδια διαδικασία γίνεται και στους υπόλοιπους επτά αγώνες του πρωταθλήματος, οπότε και καταλήγετε να έχετε 200 βαθμούς, έναντι μηδέν των αντιπάλων. Το tip μας ήρθε από το μικρό μεν, με λαμπρό μέλλον δε, Βαγγέλη Νούση.

SPINDIZZY

(AMSTRAD)

Πληκτρολογήστε το εξής listing:

```
30 MODE 1
40 FOR T=49152 TO 49170
50 READ A$: POKE T,VAL
("&"+A$)
60 NEXT T
70 CALL 49152
80 DATA 21, 40, 00, 11, C0,
B0, 3E, 6A
90 DATA CD, A1, BC, 3E,
C9, 32, 5E, A8
100 DATA C3, 00, B0
```

Προσοχή στα data. Τρέξτε το, και θα αποκτήσετε άπειρο χρόνο.

BATMAN THE MOVIE

(AMSTRAD)

POKE &1D62, &FF για να αφήσετε τους αντιπάλους σας χωρίς βόμβες.

TOP SPIN

(SPECTRUM)

POKE 53922,0 για άπειρες ζωές. Αυτά από τη Nimax και την Blackgames, έτσι για να μην παραπονιούνται και οι Spectrum-fans.



THE HIT SQUAD

(AMSTRAD)

POKE &46F9, &00 για άπειρες ζωές.

GHOULS 'N' GHOSTS

(AMSTRAD)

POKE &3182,&A7 για άπειρες ζωές. Ολες οι επεμβάσεις από τον παραγωγικότατο Φάνη Χατζηγρίβα.

Τον ευχαριστούμε.

NINJA WARRIORS

(AMIGA)

Πατήστε το Caps Lock στο ON, γράψτε CHIDAS, και μετά πατήστε το πάλι στο OFF. Θα πάρετε άπειρες ζωές.

FORGOTTEN WORLDS

(AMIGA)

Στην εισαγωγική οθόνη πληκτρολογήστε ARC και πατήστε το HELP.

Από δω και στο εξής, πατώντας το S πάτε στον επόμενο σταθμό, ενώ με το N περνάτε πίστα. Αυτά από τον Χριστόφορο Π. Μεγάλο επίθετο.

JOCK & THE TIME RINGS

(SPECTRUM)

POKE 58245,0 για άπειρες ζωές. Οι κώδικες του παιχνιδιού είναι MEGAGAME και CRASHACE.

HYBRISHYBRIS

(AMIGA)

Πατήστε Space Bar στην εικόνα επιλογής πιλότου και θα εμφανιστεί ένα menu απ' το οποίο θα καθορίσετε τις ζωές σας, την ταχύτητα, το χρόνο κ.λπ.

SPIRITS

(SPECTRUM)

POKE 51754,0: POKE 51453, 201 για άπειρες ζωές και ενέργεια αντίστοιχα.

REBEL

(SPECTRUM)

POKE 49958,0: POKE 49324, 255 για άπειρες ζωές και για να μη χάνετε.

DAN DARE III

(SPECTRUM)

POKE 58494,0 για άπειρες ζωές.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

ΑΚΙΝΗΤΟΙ!!! ΠΩΛΕΙΤΑΙ Η ΝΑΥΑΡΧΙΔΑ ΤΩΝ 8-bit games Commodore 64 + DRIVE 1541 + πράσινη οθόνη + joystick + games λόγω στράτευσης. Τηλ.: 9238672 - 5, Ηλίας. ΤΙΜΗ: 50.000 δρχ.

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ σοκ Commodore 19.000 δρχ. ATARI 520ST FM 72.500 δρχ., 1040ST FM 89.000 δρχ., 1040 STE 107.000 δρχ., EUROPC 87.000 δρχ., LAPTOP 102.000 δρχ., AMIGA 110.000 δρχ., PC / 12 MHz 117.000 δρχ., AT 286 162.000 δρχ., AT 386 232.000 δρχ. Χρήστος, Τηλ.: 5989701.

Πωλείται Commodore 128 - D σε άριστη κατάσταση με παιχνίδια και utilities, 60.000 δρχ. Τηλ.: 6522972, Μάρκος.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ COMMODORE 64 + Monitor έγχρωμο + Driver + Εκτυπωτής + 300 Δισκέτες + Κασετόφωνο - κασέτες + Final Cartridge + joystick 200.000 δρχ. Τηλ.: (081) 261421, Γιώργος, (ώρες 3-11 μ.μ.).

COMMODORE 1280 (ενσωματωμένο DISK DRIVE), κασετόφωνο, Scart, 450 παιχνίδια, βιβλία - περιοδικά, επαγγελματικά προγράμματα. Τιμή ΕΚΠΛΗΞΗ. Τηλ.: 8644981, Μανώλης.

COMMODORE 128D Πράσινο monitor, joystick, 30 δισκέτες γεμάτες GAMES, Αριστη κατάσταση ΜΟΝΟ 80.000 δρχ. Τηλ.: 7519626, Γιώργος.

Πωλείται Commodore 64 + κασετόφωνο + παιχνίδια μόνο 33.000 δρχ.!!! Επίσης Disk Drive 1541 + δισκέτες 33.000 δρχ. Εκτυπωτής Sheikosha SP - 1000 μόνο 15.000 δρχ.!!! Τηλ.: 6394946, Σπύρος.

ΔΕΝ ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΦΑΡΣΑ!!! COMMODORE 64 + disk drive + monitor HANTAREX + printer SHEIKOSHA + κασετόφωνο + προγράμματα + 2 joysticks ΜΟΝΟ 100.000 δρχ. Τηλ.: 9928113, ΓΙΑΝΝΗΣ.

COMMODORE 64 πωλείται μαζί με κασετόφωνο, joystick, βιβλία (25.000 δρχ.). Επίσης MONITOR PHILIPS πράσινο (15.000 δρχ.) ΟΛΑ ΕΙΝΑΙ σε καλή κατάσταση. ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ. Τηλ.: 9227007, ΓΙΩΡΓΟΣ.

AMSTRAD 6128 πράσινος + joystick + δισκέτες σε άριστη κατάσταση + έγχρωμο monitor 14" τιμή συζητήσιμη. Τηλ.: 6715941, Μίχος.

AMSTRAD 6128 έγχρωμος + 50 δισκέτες + Δισκετοθήκη + Manual + Βιβλία + 10 Κασέτες δώρο. Τιμή λογική, τηλ.: 4816263.

AMSTRAD 6128 έγχρωμος + 25 δισκέτες + Δισκετοθήκη + Ελληνικό Manual + Βιβλία + Φίλτρο οθόνης + Καλύμματα. Τιμή λογική. Τηλ.: 7523286, Στέφανος.

AMSTRAD 6128 έγχρωμος + 40 παιχνίδια + δισκετοθήκη + manual + βιβλία + φίλτρο. Αριστη κατάσταση, μόνο 90.000 δρχ. Τηλ.: 8953365, Αντρέας.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! AMSTRAD 6128 πράσινος με πολλά προγράμματα και παιχνίδια, δύο δισκετοθήκες, καλύμματα, φίλτρο Polaroid, μεμβράνη πληκτρολογίου + ΤΟ ΒΑΣΙΚΟΤΕΡΟ ΥΠΟΓΕΙΑ ΤΙΜΗ: 55.000 δρχ. Τηλ.: 8015326, ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ.

Amstrad 6128 πράσινος, πολλά παιχνίδια και βιβλία, άριστη κατάσταση, δισκετοθήκες, joystick, τιμή 70.000 δρχ. Τηλ.: 6834384, ΤΑΣΟΣ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ 6128 έγχρωμος με κάλυμμα, δισκετοθήκη, joystick, βιβλία και 30 δισκέτες μόνο 75.000 δρχ. Τηλ.: 4919067, Σταύρος.

AMSTRAD 6128 πράσινος + 9 δισκέτες γεμάτες παιχνίδια + 3 βιβλία + ελληνικό manual, 53.000 δρχ. Τηλ.: 7794250, Γιάννης.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 COLOR σε πολύ καλή κατάσταση, καλύμματα, καλώδιο για εκτυπωτή, 26 δισκέτες με παιχνίδια. Τηλ.: 3453498, ΘΕΜΙΣΤΟΚΛΗΣ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 με έγχρωμο μόνιτορ, LIGHT PEN, VIDI, 40 δισκέτες (παιχνίδια DISCOLOGY / ART STUDIO), joystick σε άριστη κατάσταση 95.000 δρχ. Τηλ.: 6822250, Δημήτρης (απογευματινές ώρες)

Amstrad 6128 - SHEIKOSHA. SP 180 AI - 25 δισκέτες γεμάτες προγράμματα και παιχνίδια, joystick, βιβλία, όλα άριστα διατηρημένα μόνο 120.000 δρχ. Τηλ.: (0381) - 22775, κ. Περικλή.

AMSTRAD 6128 έγχρωμος + 20 δισκέτες γεμάτες παιχνίδια + βιβλία + περιοδικά + DISCOLOGY + ORIGINAL GAMES. Τηλ.: 2915210, Φώτης.

AMSTRAD 6128 πράσινος, άριστη κατάσταση, αμεταχείριστος. Τιμή: 65.000 δρχ. Τηλ.: 9843419 (5:30 - 11:00), Βασίλης.

Amstrad 6128 + πράσινο Monitor, αχρησιμοποίητος + Games + εφαρμογές + εκπαιδευτικά + manuals. Αριστη κατάσταση, μόνο 53.000 δρχ.!!! Τηλ.: 6394946, Σπύρος.

Πωλείται AMSTRAD 6128 + έγχρωμη οθόνη + παιχνίδια + εφαρμογές + manuals + Αριστη κατάσταση μόνο 75.000 δρχ.!!! Τηλεφωνήστε τώρα στο 8066698, Σπύρος.

AMSTRAD 6128 έγχρωμος με δισκέτες και joystick μόνο 85.000 δρχ. Επίσης μόνιτορ SANYO πράσινο. Τηλ.: 3613111/2531917, Μαρία.

AMSTRAD 6128 + MANUAL + ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ + 30 DISK FULL + MODULATOR + MODEM DTL 2000 + PIXELS + ΣΟΒΑΡΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ + ΠΡ. ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

+ ΙΟΥ. ΟΛΑ ΜΑΖΙ 110.000 ΔΡΧ., ΞΕΧΩΡΙΣΤΑ ΤΙΜΗ ΣΥΖΗΤΗΣΙΜΗ. ΤΗΛ.: 5450160 (3-7 μ.μ.), ΜΑΝΩΛΗΣ.

ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ!!! Amiga 500 σε ΑΡΙΣΤΗ κατάσταση + monitor 1084 + joystick + βιβλία + 35 δισκέτες + περιοδικά + έπιπλο προαιρετικό ΔΩΡΟ. Τιμή συζητήσιμη. Τηλ.: 9237553, Φώτης.

Πωλούνται καινούριοι Α 590 σκληροί δίσκοι, 20 Mbyte για Amiga 500 σε υπερπροσφορά. Τηλ.: 7700475, Λουκάς.

AMIGA A500 + 1084 S Color. Πώληση χονδρική - λιανική. Επίσης ATARI 520 ST εξωτερικό drive για Atari - Amiga 26.000 δρχ. ABC 286/20 MHz και 386/33 MHz Cache, resolution 1.024x768 Color. Τιμές Ευρώπης - Δόσεις ICB, τηλ.: 6380411 - fax: 6399738

AMIGA 500 με καλώδιο για σύνδεση με τηλεόραση + joystick + δισκετοθήκη με 70 δισκέτες με παιχνίδια + κάλυμμα + mouse - pad, ΑΞΙΑΣ 170.000 ΜΟΝΟ 139.900 δρχ.!!! ΤΗΛ.: 7519601, Στέφανος.

AMIGA 500, βιβλία, 2 Joysticks, 25 δισκέτες, δισκετοθήκη 100 θέσεων, 90 περιοδικά, 95.000 δρχ. Τηλ.: 4655068, Παναγιώτης (απογεύματα).

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΠΑΚΕΤΟ AMIGA 500 ΜΕ ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ ΚΑΙ ΕΓΧΡΩΜΟ MONITOR SANYO 160.000 ΔΡΧ., ΤΗΛ.: 6823603, ΣΤΕΦΑΝΟΣ

AMIGA A500 + 1084S + 2 καινούριοι μοχλοί + mouse + 75 δισκέτες + δισκετοθήκη + βιβλία ΑΞΙΑΣ 250.000 ΜΟΝΟ 180.000 ΔΡΧ. ΤΗΛ.: 4173817, ΝΙΚΟΣ.

AMIGA 500 + monitor PHILIPS CM8833 150.000 δρχ. External DRIVE + μνήμη 501 60.000 δρχ. Printer STAR LC10 COLOR 60.000 δρχ. ΟΛΑ ΜΑΖΙ 230.000 δρχ. + Software ΔΩΡΕΑΝ. Τηλ.: 9825341, RUGI.

SUPER προσφορές: ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ AMIGA 500 COMMODORE 128 - GAMES Συλλογής 2.000 δισκετών για τον CBM και άπειρα παιχνίδια για AMIGA Τηλ.: 8641909, Χρήστος. CALL ME NOW.

AMIGA 500 ΟΛΟΚΑΙΝΟΥΡΙΑ με επέκταση 1 MB, 50 δισκέτες με παιχνίδια, αντιγραφικά, βι-

---

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 2000 δρχ. έκαστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 100 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν.

Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγγρού 44, ΤΚ 11742 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ:

- ☐ **Computers**
- ☐ **Software**
- ☐ **Περιφερειακά**
- ☐ **Γενικά**

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ ΤΗΛ.

ΑΡΙΘΜ. ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΕΠΙΤΑΓΗΣ ΗΜ/ΝΙΑ

βλία. 140.000 δρχ. Τηλ.: 8023923, Αθανάσιος.

Amiga 500 1,3 επέκταση 500 Kb, δεύτερο drive, modulator, joystick, εγγύηση μέχρι Σεπτέμβριο, βιβλία, δισκέτες, προγράμματα 120.000 δρχ., τηλ.: 3479763, Ηλίας.

ATARI ST 1040, μόνιτορ SM 124 και προγράμματα σε τιμή ευκαιρίας. Τηλ.: 9519736, Γιάννης.

AT - συμβατό, 16 MHz, EGA + Hercules, IMB RAM, color EGA monitor (Samsung), εκτυπωτής STAR LC - 10, σε τιμή ευκαιρίας!!! Τηλ.: 9510474, κ. Δημήτρης

SCHNEIDER EUROPC + monitor CGA + drive 360 K + mouse + joystick + κάρτα. Μόνο 140.000 δρχ. Τηλ.: 6915634, Νίκος.

EUROPC Schneider, Made in W. Germany, ελαφρά μεταχειρισμένος, 1,01% συμβατός + CGA έγχρωμη οθόνη 14" + 60 HIT GAMES + JOYSTICK + JOYSTICK CARD + utilities + manuals + γλώσσες + καλύμματα 75.000 δρχ. Τηλ.: 2923867, Βαγγέλης.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Macintosh II si. Αγορασμένος Φεβρουάριο '91 μέσα στην εγγύηση της αντιπροσωπίας. Συμπεριλαμβάνεται σκληρός δίσκος 80 Mbytes και έγχρωμο μόνιτορ AppleColor 13 ιντσών, μαζί με εκτυπωτή ImageWriter II color. Μαζί με τον υπολογιστή δίδεται και original software, Adobe Illustrator 3.0, Adobe Type Manager, OMNIS Database και MacWrite II Ver. 5.0. Ολα αυτά στην τιμή 1.400.000 δρχ. Πληροφορίες Τηλ.: 6478313.

AMIGA! Εχουμε πολλά παιχνίδια και εφαρμογές! Τιμές φανταστικές! Δεχόμαστε και ανταλλαγές. Νίκος, τηλ.: (031) 658518 ή Γιάννης 749390. Νίκος Μαυρίδης, Καπετάν Αγρα 5, Θεσσαλονίκη.

AMIGA GAMES 300 δρχ., εισαγωγή από TARKUS TEAM. Λειτουργεί και CLUB. Προλάβετε! Τηλ.: 9236079, Γιάννης ΓΙΑΝΝΗΣ ΞΥΠΟΛΗΤΟΣ, ΣΩΣΤΡΑΤΟΥΣ 2, Ν. ΚΟΣΜΟΣ.

AMIGA 1.2 - 1.3 SOFTWARE - HARDWARE. Πωλούνται Παιχνίδια, UTILITIES από Τεράστια συλλογή, 350 δρχ. με τη δισκέτα. Συνεχής Ανανέωση. Στέλνουμε ΠΑΝΤΟΥ. Φόρτωμα ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ. Κατασκευάζουμε Παντός Τύπου Προγράμματα σε ASSEMBLY (και INTROS). Επεκτάσεις ΜΝΗΜΗΣ 0,5 MB μόνο 19.000 δρχ., καθώς και 8 MB με 2 MB Populated μόνο 90.000 δρχ. Εξωτερικό DISK DRIVE 3,5" μόνο 21.000 δρχ. Τέλος SAMPLERS, MIDIS, MODEMS, Βιβλία Προγραμματισμού κ.τ.λ. Σωτηρόπουλος Γιάννης, Κερκύρας 10, ΑΘΗΝΑ, Τηλ.: 5620754.

**** AMIGA SUPPORT CLUB ****

Το Νο 1 CLUB ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

1. All the TOP GAMES of the WORLD
2. ΠΑΡΑΔΟΣΗ στο ΣΠΙΤΙ σας
3. ΤΟ ΤΑΧΥΤΕΡΟ ΔΙΚΤΥΟ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΩΝ
4. WORKS... or we CHANGE it... FREE

ΤΗΛ.: "ΜΟΝΟ" 2771065 ΚΟΪΟΣ ΧΡΗΣΤΟΣ

ΟΛΟΙ ΟΙ ΑΛΛΟΙ ΑΠΛΩΣ ΜΑΣ ΑΝΤΙΓΡΑΦΟΥΝ.

ΤΡΙΩΝ ΙΕΡΑΡΧΩΝ 24-26, ΠΕΤΡΑΛΩΝΑ

ΤΟ "AMIGA SOFTWARE" ΔΙΑΚΡΙΝΕΤΑΙ...

ΣΤΟΥΣ.......ΚΑΛΟΥΣ, ΠΟΛΥ ΚΑΛΟΥΣ, ΚΑΛΥΤΕΡΟΥΣ

ΚΑΙ ΣΤΟ....... ** AMIGA SUPPORT CLUB **

ΤΟ ΝΟ 1 CLUB ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΤΗΛ.: "ΜΟΝΟ" 2771065 ΚΟΪΟΣ ΧΡΗΣΤΟΣ.

ΤΡΙΩΝ ΙΕΡΑΡΧΩΝ 24-26, ΠΕΤΡΑΛΩΝΑ

**** AMIGA SUPPORT CLUB ****

ΤΜΗΜΑ: SOFTWARE

ΘΕΜΑ: ΑΠΟΛΥΣΕΙΣ

1. ΑΠΟΛΥΕΤΑΙ Ο ΝΙΚΟΣ ΚΟΛΙΔΑΣ (2772667) ΔΙΟΤΙ ΔΕΝ ΚΑΛΥΠΤΕΙ ΤΙΣ ΥΨΗΛΕΣ ΠΡΟΣΔΟΚΙΕΣ ΤΟΥ CLUB.
2. ΑΠΟΛΥΕΤΑΙ ΑΠΟ ΜΕΤΑΦΟΡΕΑΣ Ο ΧΑΤΖΗΑΪΒΑΖΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ ΓΙΑ "ΑΠΡΕΠΗ" ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΣΕ ΠΕΛΑΤΗ.
3. ΤΟ CLUB ΔΕΝ ΦΕΡΕΙ ΚΑΜΙΑ ΕΥΘΥΝΗ ΓΙΑ ΤΙΣ ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ ΤΟΥΣ ΠΡΑΞΕΙΣ ΚΑΙ ΠΑΥΕΙ ΝΑ ΤΟΥΣ... ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΕΙ.

ΤΡΙΩΝ ΙΕΡΑΡΧΩΝ 24-26, ΠΕΤΡΑΛΩΝΑ

AMIGA Αγοράσατε παιχνίδια από τον THOMASOFT; Ας προσέχατε. Πάρτε τώρα τηλέφωνο στο 6473058 για να σας πω τα πιο καινούρια παιχνίδια. TARKUS GAME + DISK 330. Συνδρομές. Αντικαταβολές επαρχία. ΟΔΥΣΣΕΑΣ ΝΤΟΤΣΙΚΑΣ, ΣΚΑΛΙΔΗ 25, ΤΗΛ.: 6473058.

Amiga: Top Games, εφαρμογές, manuals: Γερμανία, Βέλγιο, Αγγλία. Δωρεάν κατάλογος! Programdisk: 350. Μνήμες, drives, genlocks. Αντικαταβολές, παράδοση σπίτι, συνδρομές ΦΤΗΝΑ! Νίκος Γκίκας, Νοταρά 79 - ΠΕΙΡΑΙΑΣ, Τηλ.: 4184819 (πρωί), 4111461 (απόγευμα).

AMIGA!!! 350 games + disk μόνο. Στους 10 πρώτους 40% έκπτωση. Τηλ.: (0721) 86885 (19:00 - 22:00). Γεωργαράκος Νίκος, VILLA ORION, ΦΑΡΑΙ, ΞΗΡΟΚΑΜΠΙ, ΚΑΛΑΜΑΤΑ.

ATARI - AMIGA: Εκατοντάδες παιχνίδια, προγράμματα. Τιμές συζητήσιμες. ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ. ΠΑΠΑΝΙΚΟΛΑΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΔΗΜΗΤΡΙΟΥ ΡΑΛΛΗ 16. Τηλ.: 6399266 (4:30 - 17:30 και 21:00 - 22:30 καθημερινώς).

MEGA AMIGA CLUB ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ CLUB! Παιχνίδια ακυκλοφόρητα, προσφορές... φανταστικές. ΤΕΡΑΣΤΙΑ ποικιλία, ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΗ ποιότητα, ΑΠΟΖΗΜΙΩΣΗ ΓΙΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ. Τηλεφωνήστε στο (0231) 21321 Κώστας, 24173 Δημήτρης. ΔΕΝ ΘΑ ΧΑΣΕΤΕ... ΦΑΡΣΑΛΙΝΟΣ ΚΩΣΤΑΣ, ΕΣΛΙΝ 12, ΛΑΜΙΑ.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

Μεγάλη συλλογή PIXEL! Μισή τιμή! Πολλά καινούρια προγράμματα! Χρήστος Βασιλόπουλος, Μανδροκλέους 23 - 27, Νέος Κόσμος, τηλ.: 9020337.

COMMODORE 64 - AMIGA! Πωλούνται χιλιάδες προγράμματα! Πιο τελευταία, ακυκλοφόρητα, από επιστροφή εξωτερικού! Τιμές φοβερές! Εγγυημένο φόρτωμα! Πώληση λόγω σπουδών στο εξωτερικό! Call Now! Πανοτόπουλος Κώστας, Αγ. Λαύρας 30, Γουδί, τηλ.: 7752240.

AMIGA Ολα τα καινούρια GAMES μόνο 325 δρχ. + δισκέτα ή 450 δρχ. με Fuji Film. Στέλνω αντικαταβολές. Ακόμα πολλές άλλες προσφορές. CALL NOW!! Γιάννης Μαρκόπουλος, Ματζαγριωτάκη 112, Καλλιθέα, τηλ.: 9517241.

Η Λύση στα Βόρεια Προάστια. Μελίσσια. AMIGA CLUB ό,τι θέλετε!!! Και με παράδοση στο σπίτι. Τηλ.: 8031586 (από 11:00 π.μ. - 6:30 μ.μ.) ΑΘΑΝΑΣΙΟΥ ΒΑΣΙΛΗΣ, ΠΕΝΤΕΛΗΣ 150.

AMIGA: ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ για ΦΑΝΑΤΙΚΟΥΣ GAMERS! ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ, Επαγγελματικά: όλα VIRUS Free! Επίσης διοργανώνουμε COPY PARTY!! Στέλνουμε ταχυδρομικές αποστολές ΠΑΝΤΟΥ!! ΦΙΛΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ! ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

LOTUS ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ (AMIGA): Πλούσια δώρα στους γρηγορότερους. Πληροφορίες, συμμετοχές μέχρι 5/9/91 στα τηλ.: 9615792 Μάνος, 6536572 Αλέξης. Είναι ευκαιρία, μην τη χάσετε. Πελέκης Μανώλης. Δορδανελίων 78, Γλυφάδα.

AMIGA USERS ΠΡΟΣΟΧΗ!! Εχουμε όλα τα παιχνίδια πρώτοι, γιατί εμείς τα φέρνουμε στην Ελλάδα. 20 καινούρια την εβδομάδα. Αντικαταβολές, Συνδρομές. Εκπλήξεις σε ΓΛΥΦΑΔΑ και κοντινές περιοχές. Επικοινωνήστε μαζί μας. Τηλ.: 9620570 Γιάννης Λαμπρόπουλος, Πόντου 48, Γλυφάδα.

από αξιόπιστες ΠΗΓΕΣ! Τηλ.: 2770021 - ΒΑΛΑΝΤΗΣ ΚΑΙ ΤΑΚΗΣ ΧΡΗΣΤΟΠΟΥΛΟΣ, ΑΓΙΑΣ ΟΛΓΑΣ 4.

Εχετε AMIGA; Χρειάζεστε προσωπικά ή επαγγελματικά προγράμματα; θα φτιάξουμε ένα ακριβώς στα μέτρα σας, και η δισκέτα δωρεάν! Τσάπελης Δημήτρης, Αϊδινίου 4, Νέα Σμύρνη - Αθήνα, τηλ.: 9322573.

**** SOS ** AMIGA POWER TEAM.** Τεράστια συλλογή παιχνιδιών - demo. Ολα τα καινούρια. Μεγάλες προσφορές και δώρα. DISK + Game = 300 δρχ. Μηνιαία συνδρομή 7.000 δρχ. Cheats για top games. Χρήστος Δημόπουλος, Ομήρου 28, Νέα Σμύρνη. Τηλ.: 9844948 Χρήστος - 8238884 Βασίλης.

AMIGA - COMMODORE!! Games - utilities σε πάρα πολύ καλές τιμές. Επεκτάσεις 1/2 MB ΜΟΝΟ 16.000 δρχ. + δύο GAMES διαλογής σας. DISK DRIVE 3,5" από 20.000 δρχ. Επίσης πρόγραμμα ΠΡΟ-ΠΟ για AMIGA 5.500 δρχ. + MANUAL. ECTOR - SOFT, TEL.: 8618368 - 8612475 ΚΑΨΟΥΛΗΣ ΕΚΤΟΡΑΣ, ΟΥΙΛΙΑΜ ΚΙΝΓΚ 21.

ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ!!! COMMODORE 64 - AMIGA 250 gamedisk. Πολλά ακυκλοφόρητα παιχνίδια και πάμφθηνες NONAME δισκέτες, (λόγω αλλαγής υπολογιστών). Μανώλης Μπινιχάκης, Πηνειού 54, τηλ.: 5743080.

ΙΕΡΑΠΕΤΡΑ Software Club Amstrad - Amiga - PC τα καλύτερα προγράμματα στις καλύτερες τιμές (από 50 δρχ. το πρόγραμμα). Γιατζάκης Χριστόφορος, Αμβροσίου Σφακιανάκη 12, τηλ.:(0842) 28215.

AMIGA Users ΠΡΟΣΟΧΗ: Ο NIKSOFT στον Πειραιά σας δίνει αυθημερόν το καλύτερο software της Amiga σε σούπερ χαμηλές τιμές (λιγότερο από 350 disk + game). Επίσης αντικαταβολές και συνδρομές τρέλας. Τηλ.: 4628354, Νίκος Πανταζής, Μικράς Ασίας 22.

AMIGA SAMPLER - MIDI - ΨΗΦΙΟΠΟΙΗΤΕΣ ΣΗΜΑΤΟΣ VIDEO ελληνικής κατασκευής τα καλύτερα. EASYPHOTO πρόγραμμα για φωτογράφους. Οικογενειακά έσοδα - έξοδα. Κατασκευή παντός τύπου προγράμματος. SERVICE σε DRIVE. ΜΝΗΜΕΣ - SCANNERS. ΓΡΗΓΟΡΙΑΔΗΣ ΙΑΚΩΒΟΣ, ΔΙΟΝΥΣΟΥ 4 ΧΑΛΑΝΔΡΙ, Τηλ.: 6610714.

AMIGA. Software για Τηλεοπτικούς Σταθμούς, Βιντεολήπτες, Φωτογράφους, Διαφημιστές, Σχεδιαστές. Πρόγραμμα ΛΟΤΤΟ. ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ από 16.000 δρχ., HARD DISKS, GENLOCKS, DIGITIZERS. ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ SERVICE για AMIGA 500, 2000, 3000.

ΓΙΑΝΝΗΣ ΤΣΑΜΑΚΟΣ, ΤΗΛ.: 7662762, ΚΟΛΟΚΟΤΡΩΝΗ 158 ΒΥΡΩΝΑΣ.

AMIGA πρόγραμμα + δισκέτα 350 δρχ. Ολα τα κανούρια. Τεράστια συλλογή 2.700 προγραμμάτων. Στέλνονται αντικαταβολές. Τηλ.: 6423274. Σταύρος Παγαδώρος. Λεωφ. Αλεξάνδρας 310.

AMIGA προσφορά: διαλέξτε 30 δισκέτες προς 8.500 δρχ. ή 20 δισκέτες προς 5.800 δρχ. Διαθέτουμε συλλογή 2.700 προγραμμάτων. Στέλνονται αντικαταβολές. Τηλ.: 6423274. Σταύρος Παγαδώρος. Λεωφ. Αλεξάνδρας 310.

AMIGA. Εάν θέλετε 25 δισκέτες κάθε εβδομάδα κατευθείαν από το εξωτερικό, την ίδια ημέρα που έρχονται, συνολικά 100 δισκέτες το μήνα games + utilities μόνο προς 7.500 δρχ., τηλεφωνήστε στο 6423274. Σταύρος Παγαδώρος. Λεωφ. Αλεξάνδρας 310.

3.5" NONAME DISKS - 120 δρχ., 110 δρχ. Προσφορά που θα ισχύει μέχρι τέλος Ιουνίου. Τηλ.: 6423274. Σταύρος Παγαδώρος. Λεωφ. Αλεξάνδρας 310.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

ΠΡΟΣΟΧΗ. Εάν έχετε βαρεθεί τα συνηθισμένα στο χώρο της AMIGA και ψάχνετε κάτι πρωτοποριακό, ένα τηλέφωνο θα σας ενημερώσει!!! VIRTUALITY TEAM

Σερατζιώτης Λάμπρος, τηλ.: 9592020

Μπόνης Νίκος, τηλ.: 9713372

(GAMES, UTILITIES, DEMOS, MANUALS, HARDWARE). Νέο σύστημα συνδρομών με δική σας επιλογή. Συνεχείς παραλαβές. Παραδόσεις στο σπίτι σας. Ειδικές προσφορές στους φίλους της επαρχίας. Η 1η έκπληξη ήδη σας περιμένει!!!

Νίκος Μπόνης, Δήμητρας 9.

Commodore 64/128 - Amiga!!! Πωλούνται χιλιάδες προγράμματα κασέτα - δισκέτα. Φανταστικές τιμές!!! Πωλούνται final cartridges III - τηλ.: 4181420. Πετράκης Μιχάλης, Φοίνικος 10 - Πειραιάς.

ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ, αν θέλετε να είστε ενημερωμένοι με τα καινούρια προγράμματα της AMIGA που παραλαμβάνουμε 2 φορές την εβδομάδα από (Tarkus Team, Skid Row), σε τιμές γνωριμίας. Τηλ.: 7513938 Νίκος Σκόκος, Υμηττού 44, ΑΘΗΝΑ.

AMIGA USERS CORFU CLUB. Οποιο πρόγραμμα βλέπετε στα ελληνικά και ξένα περιοδικά θα το βρείτε στο δικό μας club μόνο 300 δρχ. GAME + disk. Πληρ.: (0661) 91658 Νίνος

(0661) 32453 Ανδρέας. Κωνσταντίνος Λέλλας, Μ. Μεθοδίου 18.

AMIGA 350 diskprogramme. Στις 10 (δισκέτες) δώρο 2 και στις 15 ΟΛΑ 300 δρχ.. ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΩΣ από εξωτερικό. ΜΗΝΙΑΙΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗ. ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ. Πολλά δώρα για τους συνδρομητές. Αντικαταβολές. Τηλ.: 9217984, Παναγόπουλος Γιώργος, Δημητρακοπούλου 74.

AMIGA SOFTWARE GAMES - UTILITIES ΑΠΟ ΓΕΡΜΑΝΙΑ - ΟΛΛΑΝΔΙΑ DEMOS - RED SECTOR. Αντικαταβολές - ανταλλαγές !!! Τα καλύτερα intromakers. crunchers!!!! ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ! ΑΔΕΙΕΣ NONAME - IIS - 120 δρχ.! VERBATIM: 160 - 165! Τηλ.: (01) 8312883 Θωμάς. ΟΛΑ 350 programdisk SP!!! THE BEST Τόγκας Θωμάς, Μιχ. Κόρακα 11.

AMIGA: Δύο από τα καλύτερα ευρωπαϊκά Group (Tarkus Team, Skid Row) εμπιστεύονται σε εμάς τα προγράμματά τους. Εμπιστευθείτε μας και εσείς για να έχετε τα προγράμματα που θέλετε αυθημερόν. Παράδοση κατ' οίκον σε Αθήνα και Προάστια. ΤΗΛ. (01) 7514685, (ΠΡΟΣΟΧΗ ΣΤΙΣ ΑΠΟΜΙΜΗΣΕΙΣ) ΘΑΝΟΣ ΨΗΛΟΣ, ΔΑΜΑΡΕΩΣ 66, ΠΑΓΚΡΑΤΙ.

AMIGA όλα τα καινούρια παιχνίδια στη φοβερή τιμή 300 δρχ. DISK + GAME. Συνεχής ανανέωση. Τηλ.: (031) 922658, Νικολαΐδης Παύλος, Παιωνίου 2.

!!! SUPER !!! - AMIGA SOFTWARE - ΟΛΟΚΑΙΝΟΥΡΙΑ TOP GAMES - 350 PROGRAMDISK - ΟΙ ΠΙΟ ΕΞΕΛΙΓΜΕΝΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ - MANUALS - ΑΜΕΣΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ - ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ - ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ - CALL NOW! Τηλ.: 3253477 (13 - 17 μ.μ.) ΚΑΙ (20 - 23 μ.μ.) Παύλος Μαρούσης, Αρσενίου 18.

DALTON CLUB. Games - Programs 230 δρχ. Game (360 kb) + disk 5,25" 300 δρχ. game (360 kb) + disk 3,5" 450 δρχ. Game (720 kb) + disk 3,5". ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ. Τηλ.: (081) 261712 (8:00 - 11:00 μ.μ.), Γιάννης Μπρομοιράκης, Αρκάδων 56 ΤΚ 71305, ΗΡΑΚΛΕΙΟ.

SPECTRUM - AMIGA. Τα έχουμε όλα πρώτοι από όλους. Κασέτες SPECTRUM 500 δρχ. Δισκέτα + πρόγραμμα 400 δρχ. UNDERGROUND SERGIOS, Τηλ.: (031) 767555. Σέργιος Γεωργιάδης, Πλατεία Αριστοτέλους 127, Θεσσαλονίκη.

AMIGA UTILITIES, manuals. Περιφερειακά: Midi, Sampler, Hard Disk, Expansion Ram. NEW FAT AGNUS 1 MB Chip Ram. Εξειδικευμένο SERVICE και ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ, Τηλ.: 2475030, Στέφανος Δέτσης, Νάξου 4, 133 41 ΑΘΗΝΑ.

AMIGA: game + disk 300. Στα έξι δώρο δύο. Παραλαβές εβδομαδιαίως. Τηλ.: 7776011 - ΧΡΗΣΤΟΣ, 7752527 - ΜΑΝΩΛΗΣ. ΧΡΗΣΤΟΣ ΑΝΑΣΤΑΣΑΚΗΣ, ΗΡΩΩΝ ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟΥ 34 - ΖΩΓΡΑΦΟΥ.

**** Amiga Software Beyonders **** GAMES, ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ, ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ προγράμματα πωλούνται στην εξευτελιστική τιμή των 300 δρχ. μαζί με τη δισκέτα!! Σίγουρο φόρτωμα, εγγύηση αντικατάστασης σε περίπτωση βλάβης. Ολοι οι παλιοί και οι τελευταίοι τίτλοι στέλνονται παντού σε ταχύτητα ρεκόρ!! Εισάγονται από τους: TARKUS TEAM, ANGELS. Τηλεφωνήστε τώρα στον ΑΓΓΕΛΟ στο 2752205 για να σας στείλουμε εντελώς δωρεάν τον πλήρη ενημερωμένο κατάλογο με τα προγράμματα που διαθέτουμε. Ανωγιάτης Αγγελος, Ομορφοκκλησιάς 35, Καλογρέζα.

AMIGA, ATARI, ARCHIMEDES. SOFTWARE ΕΙΣΑΓΩΓΗ Ο,ΤΙ ΖΗΤΗΣΕΤΕ ΣΕ GAMES ΚΑΙ UTILITIES. ΣΤΟ ΑΙΓΑΛΕΩ ΚΑΙ ΣΤΑ ΠΕΤΡΑΛΩΝΑ, ΚΑΛΛΙΘΕΑ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. ΑΚΗΣ, ΤΗΛ.: 5310330, ΣΤΑΥΡΟΣ,ΤΗΛ.: 3472832.

AMIGA GAMES FROM THEO. Τα καλύτερα GAMES στις καλύτερες τιμές. Εβδομαδιαία ανανέωση. ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ. Τηλ.: (01) 8958173 ΘΟΔΩΡΗΣ ΙΩΑΝΝΟΥ, ΠΑΥΛΟΥ 99.

ATARI ST! 1) PERSONAL ACCOUNTS - Πρόγραμμα οικονομικών: έσοδα - έξοδα σπιτιού, καταθέσεις κ.τλ. (μαζί με οδηγίες) 2.500 δρχ. 2) LOTTO 2.000 δρχ. (4 προγραμματάκια). Επίσης πολλές PD εφαρμογές από 500 δρχ. Πληροφο-

ρίες στο (031) 444817, ΤΣΑΚΙΡΗΣ ΜΠΑΜΠΗΣ, ΕΡΥΘΡΑΙΑΣ 14, 55 132 Θεσ/νίκη.

ATARI ST τα πάντα σε παιχνίδια - εφαρμογές - τιμές καταπληκτικές. Νίκος, τηλ.: (0843) 28770, Μιχάλης, τηλ.: (0843) 22105, Νίκος Αγλαμάκης, Βογιατζόπαπα 13.

ST SOFTWARE - Αντικαταβολές παντού - Νέες κυκλοφορίες - Δώρα!!! Τηλ.: (031) 673226, Δημήτρης Χατζησταύρου, Μπελογιάννη, Πεύκα, 570 10 Θεσσαλονίκη.

ATARI ST: Μια τεράστια συλλογή 4.000 προγραμμάτων, η οποία ανανεώνεται ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΩΣ, σας περιμένει. Games, Utilities, Midi κ.ά. εξυπηρετούν τις ανάγκες και του πιο απαιτητικού Atari User. Στέλνουμε αντικαταβολές παντού. Τηλ.: 7512756, Γιώργος Λαλαούνης, Φορμίωνος 72, Παγκράτι.

IBM SOFT: Μεγάλη ποικιλία προγραμμάτων και Games σε πολύ καλές τιμές σε 3 1/2 - 5 1/4" - 1,2 - 1,44 MB. Ακόμα όλα τα προγράμματα με τα MANUALS. ΧΡΗΣΤΟΣ ΖΕΪΣ, ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ 4 ΠΑΠΑΓΟΥ, ΤΗΛ.: 2516011 - 2526944.

IBM - ATARI. Οτιδήποτε game - εφαρμογή ζητήσετε την έχουμε. Η μεγαλύτερη συλλογή. Τηλ.: 8027780 Γιώργος, τηλ.: 2516011 Χρήστος. Γιώργος Αναγνώστου, Περικλέους 3, Μαρούσι 151 21.

PC - CLUB HAMMER TIME. Ο,τι ακυκλοφόρητα θέλετε όπως: KICK OFF II, SHADOW OF THE BEAST, ALTERED BEAST, SUPER WONTERBOY, SUZUKI TEAM, SPACE QUEST IV, LARRY IV με συνεχή ανανέωση. Τηλεφωνήστε στον HAMMER αμέσως. Τηλ.: (0228) 23038. Αποστόλου Γιάννης, Αγγελή Γοβιού 208, Ψαχνά Ευβοίας.

ADVENTURE HELPLINE!! Δίνουμε βοήθεια για όλα τα adventures που σας απασχολούν. Χάρτες, λύσεις, manuals, προγράμματα: AMIGA 100 δρχ., PC 150 δρχ. Τηλ.: (031) 919868 ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΟΡΦΑΝΟΣ, ΘΡΑΚΗΣ 22, Τ.Κ. 55 337, ΤΡΙΑΝΔΡΙΑ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ.

IBM ON LINE AMEPIKH. Κατ' ευθείαν σύνδεση με USA. Συνεχώς νέες παραλαβές. UTILITIES - GAMES - PROGRAMS. Πληροφορίες και μέσω MODEM. ΠΑΝΤΑ ΠΡΩΤΟΙ. ΤΗΛ.: (9 π.μ. - 7 μ.μ.) 7754758, (7 μ.μ. - 11 μ.μ) 6520061, Κώστας.

IBM Games Programs Demos Antivirus κ.λπ. Ολα τα τελευταία. Κάθε εβδομάδα νέες παραλαβές. Αντικαταβολές παντού - Δισκέτες 5 1/4, 3 1/2". Τηλ.: 9411268, ΜΠΑΛΑΜΠΑΝΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ, ΑΘΗΝΑΣ 93 - 95.

Amstrad 6128, 140 δρχ. Το παιχνίδι! Μεγάλη ποικιλία, άμεση εξυπηρέτηση, ταχεία παράδοση! Γράψτε προς PHANTOM CLUB, Κ. Καραμάνος, Ε. Μακαρίου 129, 16 452 Αθήνα.

AMSTRAD'S MAGIC CLUB. Το Magic club Λάντα πιστό στον 6128, σας προσφέρει τα πιο εκλεκτά games όλων των περίφημων εταιριών. Προσφορά το μήνα: ΣΕ δικές σας δισκέτες τα games κοστίζουν μόνο 200 δρχ. Στα δύο games ένα ακόμα δώρο, στα 5 δύο sampled songs ακόμα. Διαθέτουμε επίσης μια μεγάλη συλλογή SUPER αντιγραφικών και Utilities για τον 6128 και 6128 plus σε εξαιρετική τιμή. Επιλέξτε εμάς σε ό,τι αφορά τον 6128. Είμαστε οι ΚΑΛΥΤΕΡΟΙ. Γιώργος Παπάζογλου, ΝΑΤΑΛΙΑΣ ΜΕΛΑ 41, Θεσσαλονίκη. Τηλ.: (031) 42 8810.

MANOS AND STEVE Τώρα AMSTRAD CLUB 6128 και στον Πειραιά. Δεν μιλάμε για καινούρια αλλά για ακυκλοφόρητα παιχνίδια. MAXELL 630, ΤΗΛ.: 4179593 ΜΑΝΟΣ. ΕΜΜΑΝΟΥΗΛ ΜΠΡΙΛΑΚΗΣ, ΑΡΙΣΤΟΦΑΝΟΥΣ 18, ΠΕΙΡΑΙΑΣ 18 533.

AMSTRAD 6128. Ολα τα καινούρια games και εφαρμογές κατευθείαν από Αγγλία. Από 250 δρχ. Ταχύτατη παράδοση. ΓΙΑΝΝΗΣ ΚΑΜΠΟΥΡΑΚΗΣ, ΚΟΥΝΤΟΥΡΙΩΤΟΥ 28, ΓΛΥΦΑΔΑ, ΤΗΛ.: 9631023.

CHIOS AMSTRAD CLUB. Αν ψάχνετε για παιχνίδια που δεν τα έχει κανένας, τότε τηλεφωνήστε μας. Διαθέτουμε ό,τι μας ζητήσετε σε χαμηλές τιμές (από 100 δρχ.). Μεγάλη ποικιλία, παραλαβή νέων τίτλων καθημερινά, εγγυημένη εγγραφή σε δισκέτες 3 1/2" και 5 1/4" παραγγελίες στο τηλ.: (0271) 22225 μετά τις εξετάσεις του Ιουνίου. Κώστας Πασβάντης, Φάρκαινα 34 Χίος.

AMSTRAD 6128, ΕΚΑΤΟΝΤΑΔΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. GAMES - UTILITIES. ΕΙΣΑΓΩΓΗ από ΑΓΓΛΙΑ. Τιμές φανταστικές. ΥΠΑΡΧΟΥΝ όλα τα καινούρια και ακυκλοφόρητα GAMES. Στέλνουμε και με αντικαταβολή σε όλη την ΕΛΛΑΔΑ. Επίσης υπάρχουν πολλά GAMES - UTILITIES για AMIGA. ΜΙΧΑΛΗΣ, ΤΗΛ.: 9349906 "MAIKL SOFT" ΔΡΑΓΑΤΣΑΝΙΟΥ 8, ΜΠΡΑΧΑΜΙ.

SEGA MEGADRIVE, 2 joypads, 2 παιχνίδια 70.000 δρχ. Τηλ.: 5983837, Γιάννης.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΕΓΧΡΩΜΗ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ - MONITOR Grundig 18" μοντέλο 45 - 440 (τετράγωνη επίπεδη οθόνη, τηλεκοντρόλ κ.τ.λ.). ΜΟΝΟ 115.000 δρχ. **ΟΛΟΚΑΙΝΟΥΡΙΑ** με εγγύηση. Τηλ.: (031) 230028, Σπύρος.

Monitor PHILIPS, κασετόφωνο SANYO,

***** PATRAS AMSTRAD CLUB! *****

Καλοκαιρινές υπερπροσφορές μόνο στον "ΟΜΙΛΟ ΦΙΛΩΝ AMSTRAD!" Διαθέτουμε όλα τα ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΔΙΑΦΗΜΙΖΟΜΕΝΑ GAMES FREE !!! (ΑΓΓΛΙΑΣ - ΓΑΛΛΙΑΣ). Πληροφορίες στο (061) 328260 κ. Κώστα (απογεύματα). Γιαννικόπουλος Κωνσταντίνος (και λοιποί), 2η πάροδος Σατωβριάνδου, Πάτρα. ΚΑΛΟ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ!!!

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

ΧΑΛΑΣΜΕΝΟ Spectrum Plus, αντιγραφικό για Plus 3 (κασέτα - δισκέτα), Τηλ.: 4952664, Βασίλης.

Ενδιαφέρεστε να πουλήσετε ή να αγοράσετε υπολογιστή ή περιφερειακά σε συμφέρουσα τιμή; Τηλεφωνήστε τώρα στο 8066698, Μιλτιάδης.

Sappho Soft. Ταχύρρυθμα μαθήματα computer (4 ώρες ημερησίως). Νέα τμήματα κάθε μήνα. Μεταξά 8 Γλυφάδα. Τηλ.: 8942145 (18.00 - 21.00).

SERVICE υπολογιστών, οθονών, περιφερειακών, ΔΩΡΕΑΝ έλεγχος. Ανταλλακτικά, μνήμες, drives, καλώδια για Home PC, AT. Τηλ.: 5989701, Χρήστος.

SAPPHO SOFT Μαθήματα computer για μαθητές. MS DOS + TURBO PASCAL. Τρία διαφορετικά τμήματα. Ενα για μαθητές δημοτικού, ένα για γυμνασίου και ένα για λυκείου. Τέσσερις ώρες ημερησίως. (Πρωινές ώρες. Ιούλιος ή Αύγουστος). Καθηγητές πανεπιστημίων εξωτερικού. Μεταξά 8 Γλυφάδα. Τηλ.: 8942840 (18.00 - 21.00).

Πωλείται κάρτα μουσικής Ad - Lib με 3 manuals και 8 προγράμματα κατάλληλα με τέλειο στερεοφωνικό ήχο στην τιμή των 48.000 δρχ. Επίσης δίνονται μαζί τα ακουστικά της κάρτας και η εγγύησή της, διάρκειας 8 μηνών. Τηλ.: 6812033, Νίκος.

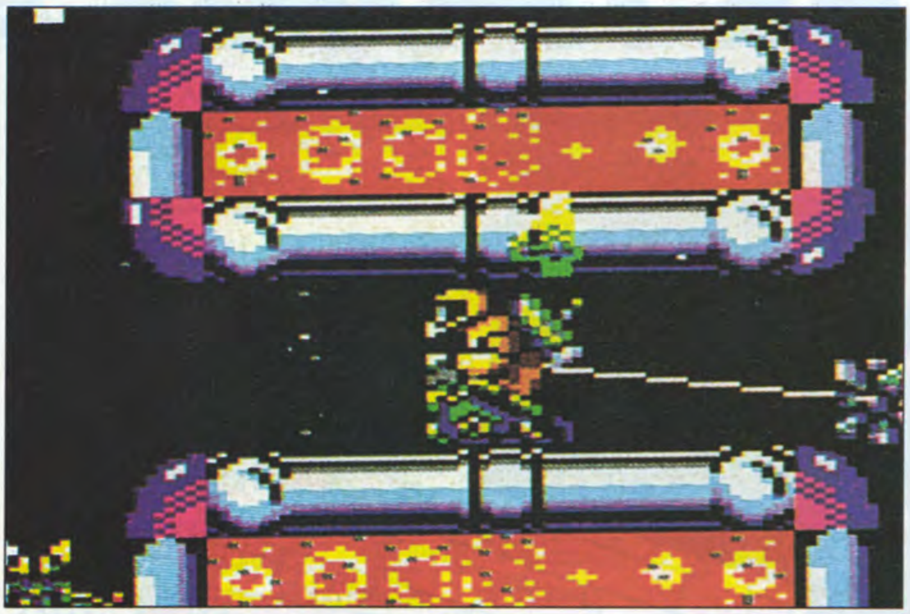
ΚΕΝΤΡΟ - ΜΝΗΜΗΣ, Turbo 10 MHz AMIGA 0,5, 1,2 MB, super midi, ATARI 2,4 MB εγκατάσταση κατ' οίκον. Τηλ.: 2815256 - 2790041 Γιάννης.

STAR LC10 II, ελάχιστα χρησιμοποιημένος (± 250 σελίδες) πωλείται 35.000 δρχ. Τηλ.: 8235512 Γιώργος.

STAR LC10 ΕΓΧΡΩΜΟΣ: Πωλείται σε άριστη κατάσταση με βάση + εγγύηση αντιπροσωπίας: 55.000 δρχ.! Τηλ.: 9830061 Λεωνίδας.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ MONITOR EIZO 80605 ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ ΜΕ ΕΠΙΛΟΓΗ ANALOG & TTL ΣΗΜΑΤΟΣ, ΕΓΧΡΩΜΟ ΑΣΠΡΟΜΑΥΡΟ & AMBER, ΠΕΡΙΣΤΡΕΦΟΜΕΝΗ ΒΑΣΗ ΑΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΤΑ, ΤΙΜΗ ΣΥΖΗΤΗΣΙΜΗ. ΤΗΛ.: 2234580, ΔΗΜΗΤΡΗΣ. ■


ΠΡΟ-ΠΟ ΝΗΘΕΙΤΕ...
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ
Δ. ΤΖΩΡΤΖΑΚΗΣ - Λ. ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΡΟ-ΠΟ ΓΙΑ IBM
Personal Computers & Compatibles
Συνοδεύεται από τη Δισκέτα Προγράμματος
• 18 ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ ΕΙΔΗ ΟΡ
• ΑΠΙΣΤΕΥΤΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΥΠΟΛΟΓ
• ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΣΕ ΔΕΛΤΙΑ ΤΟΥ
• ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ
COMPUPRESS
ΠΡΟ-ΠΟ ΑΠΛΟ ΔΕΛΤΙΟ 40
ΟΠΑΠ ... για τον αθλητισμο και τα νιατα
ΣΤΕΛΕΧΟΣ
9836163
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΡΟ-ΠΟ ΓΙΑ IBM
Personal Computers & Compatibles
ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΟΡΩΝ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ "ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ"
► ΠΟΛΛΑ ΠΛΗΡΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΜΕ ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΗ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ.
► ΒΑΣΙΚΕΣ ΣΤΗΛΕΣ, ΜΟΝΕΣ, ΔΙΠΛΕΣ, ΤΡΙΠΛΕΣ, ΑΠΟΔΕΚΤΕΣ Η ΟΧΙ.
► ΣΥΜΜΕΤΡΙΚΑ ΣΗΜΕΙΑ ΕΦΟΛΗΣ ΤΗΣ ΣΤΗΛΗΣ (13 ΣΗΜΕΙΑ).
► ΕΝΑΛΛΑΓΕΣ ΣΗΜΕΙΩΝ ΕΦΟΛΗΣ ΤΗΣ ΣΤΗΛΗΣ (13 ΣΗΜΕΙΑ).
► ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΑ ΣΗΜΕΙΑ ΣΕ ΕΙΣΑΓΟΜΕΝΗ ΑΠΟ ΤΟ ΧΡΗΣΤΗ ΣΤΗΛΗ.
► ΑΘΡΟΙΣΜΑ ΠΟΝΤΩΝ ΕΦΟΛΗΣ ΤΗΣ ΣΤΗΛΗΣ (13 ΣΗΜΕΙΑ).
► ΔΙΠΛΕΣ - ΤΡΙΠΛΕΣ ΠΑΡΑΣΤΑΣΕΙΣ ΕΛΕΥΘΕΡΗΣ ΜΟΡΦΗΣ (ΕΜΦΑΝΙΣΕΙΣ).
► ΠΑΡΑΣΤΑΣΕΙΣ ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΜΕ ΟΡΟΥΣ, ΣΕ ΠΡΟΚΑΘΟΡΙΣΜΕΝΟΥΣ ΑΓΩΝΕΣ.
► ΠΑΡΑΣΤΑΣΕΙΣ ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΧΩΡΙΣ ΟΡΟΥΣ, ΣΕ ΠΡΟΚΑΘΟΡΙΣΜΕΝΟΥΣ ΑΓΩΝΕΣ.
► ΠΑΡΑΣΤΑΣΕΙΣ ΣΤΑΘΕΡΕΣ ΜΕ ΟΡΟΥΣ, ΣΕ ΠΡΟΚΑΘΟΡΙΣΜΕΝΟΥΣ ΑΓΩΝΕΣ.
► ΠΑΡΑΣΤΑΣΕΙΣ ΣΤΑΘΕΡΕΣ ΧΩΡΙΣ ΟΡΟΥΣ, ΣΕ ΠΡΟΚΑΘΟΡΙΣΜΕΝΟΥΣ ΑΓΩΝΕΣ.
► ΑΘΡΟΙΣΜΑ (ΒΑΡΟΣ), ΣΕ ΠΡΟΚΑΘΟΡΙΣΜΕΝΟΥΣ ΑΠΟ ΤΟ ΧΡΗΣΤΗ ΑΓΩΝΕΣ.
► ΟΜΑΔΕΣ ΑΣΣΩΝ ΕΦΟΛΗΣ ΤΗΣ ΣΤΗΛΗΣ (13 ΣΗΜΕΙΑ).
► ΟΜΑΔΕΣ Χ1 ΕΦΟΛΗΣ ΤΗΣ ΣΤΗΛΗΣ (13 ΣΗΜΕΙΑ).
► ΟΜΑΔΕΣ ΔΙΠΛΩΝ ΕΦΟΛΗΣ ΤΗΣ ΣΤΗΛΗΣ (13 ΣΗΜΕΙΑ).
► ΠΑΡΑΓΩΓΑ ΑΠΟΔΕΚΤΑ Η ΟΧΙ, ΣΕ ΟΡΙΖΟΜΕΝΕΣ ΑΠΟ ΤΟ ΧΡΗΣΤΗ ΘΕΣΕΙΣ.
► ΟΜΑΔΕΣ 1,Χ,2 ΕΦΟΛΗΣ ΤΗΣ ΣΤΗΛΗΣ (13 ΣΗΜΕΙΑ).
► ΟΜΑΔΕΣ ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΩΝ ΕΠΑΛΗΘΕΥΣΕΩΝ, ΣΕ ΕΙΣΑΓΩΜΕΝΗ ΣΤΗΛΗ.
► ΜΕΤΑΒΛΗΤΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ, ΜΕ ΕΛΕΓΧΟΜΕΝΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΚΑΙ ΑΠΟΔΟΣΗ.
► ΜΟΝΑ-ΖΥΓΑ ΣΗΜΕΙΑ, ΣΕ ΕΙΣΑΓΟΜΕΝΗ ΑΠΟ ΤΟ ΧΡΗΣΤΗ ΣΤΗΛΗ.
COMPUPRESS
ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ
ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ
COMPUPRESS
ΑΘΗΝΑ • Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 • 117 42 • ΤΗΛ.: 9238.672-75, 9225.520 • FAX: 9216847
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ • ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7 • 546 24 • ΤΗΛ.: 284.864, 282.663 • FAX: 282663



EXTREME

Το Extreme είναι ένα καταπληκτικό πρόγραμμα από την Probe Software που φημίζεται εξάλλου για την ποιότητα των γραφικών και του σεναρίου στα παιχνίδια που κατασκευάζει. Αρχικά ξεκίνησε σαν ερασιτεχνικό project στο Spectrum, αλλά σύντομα μεταφέρθηκε και στους Amstrad και Commodore. Παρόλα αυτά, θα αποτελέσει μια αποκλειστικά 8bit παραγωγή, δεν πρόκειται δηλαδή - προς το παρόν τουλάχιστον - να κυκλοφορήσει στην Amiga και τον Atari. Οι περισσότεροι θα θυμούνται καλά - εκτός αν δεν είχαν γεννηθεί ακόμη - ότι το 1973 το διαστημόπλοιο Pioneer 10 ξεκίνησε για το μακρύ του ταξίδι πέρα από το ηλιακό μας σύστημα, το οποίο και εγκατέλειψε οριστικά στα τέλη της δεκαετίας που μας πέρασε. Το σενάριο λοιπόν του παιχνιδιού απαιτεί μια επιστροφή του Pioneer 10 σε δύο χιλιάδες χρόνια, ρυθμισμένο από κάποιους αφιλόξενους εξωγήινους να εκραγεί, τινάζοντας στον αέρα κάθε μορφή ζωής του πλανήτη μας. Μοναχά εσείς, ατρόμητος και ικανός, μπορείτε να ξεπεράσετε τα εμπόδια που σας περιμένουν, ώστε να σώσετε τη Γη. Φορέστε τη διαστημική σας στολή διότι ξεκινάμε!

Το παιχνίδι χωρίζεται σε τρία επίπεδα, από τα οποία το πρώτο διαθέτει τη μεγαλύτερη δυσκολία,

Μήπως κολλήσατε σε κάποιο παιχνίδι, το οποίο μάλιστα έχετε ακριβοπληρώσει; Θέλετε να πάρετε τα ρέστα σας πίσω από τους αιμοβόρους εξωγήινους που σας αφαιρούν ενέργεια αλλά και ώρες από τον πολύτιμο ύπνο σας; Τότε καλά θα κάνετε να διαβάσετε αυτά που ακολουθούν. Κάθε μήνα δίνουμε ολοκληρωμένη λύση σε διάσημα και δύσκολα παιχνίδια, ώστε και εσείς να καμαρώσετε επιτέλους το όνομά σας στον πίνακα των καλύτερων αποτελεσμάτων.

τόσο λόγω του πλήθους των αντιπάλων, όσο και λόγω κάποιων "λογικών" πράξεων που πρέπει να γίνουν. Δεν είναι δηλαδή ένα απόλυτα arcade παιχνίδι.

Επίπεδο (1)
Βαθμός δυσκολίας 8/10

Αποστολή σας είναι να βρείτε τον κρύσταλλο που είναι απαραίτητος για να εξοπλιστείτε για το τελευταίο μέρος της αποστολής σας. Ο κρύσταλλος είναι καλά κρυμμένος σε απρόσιτο μέρος και παράγει πλάσμα για το υπερόπλο σας.

Ξεκινάτε από έναν κεντρικό σταθμό ανεφοδιασμού, στον οποίο μπορείτε να επιστρέφετε κάθε φορά που η ενέργεια και ο οπλισμός σας βρίσκονται σε χαμηλά επίπεδα. Αρχικά λοιπόν φουλάρετε το φλογοβόλο σας (μέχρι 99 σφαίρες). Δεν θα πρέπει να καθυστερείτε άσκοπα διότι, εκτός των άλλων, υπάρχει και αντίστροφη μέτρηση: οι εξωγήινοι έχουν ρυθμίσει τη βόμβα να εκραγεί σε λίγα λεπτά.

Από το σταθμό ανεφοδιασμού κινηθείτε προς τα αριστερά, περνώντας πάνω από μια διπλή πλατφόρμα και πυροβολώντας προς τη μεριά που προχωράτε, χωρίς να είσαστε ιδιαίτερα φειδωλοί στα πυρά σας. Συνεχίστε προς τα αριστερά, προσπεράστε ακόμη μια διπλή πλατφόρμα που βρίσκεται στη μέση της οθόνης και περάστε από τη στενή είσοδο. Στην κορυφή της οθόνης θα δείτε να κινείται από τα αριστερά προς τα δεξιά και τανάπαλιν ένας ιπτάμενος δίσκος. Βρεθείτε στα δεξιά του όταν αυτός κινείται προς τα αριστερά και πυροβολήστε το κόκκινο κουμπί που υπάρχει κάθετα στον τοίχο. Αυτό θα ανοίξει μια καταπακτή στο κάτω μέρος της οθόνης.

Μεγάλο μέρος των οθονών του κάτω μέρους είναι πλημμυρισμένο με επικίνδυνο οξύ, το οποίο διαβρώνει τη στολή σας και ο θάνατος είναι εγγυημένος. Περιμένετε λοιπόν και μην κατεβείτε αμέσως. Σε λίγο θα εμφανιστεί ένα τετράγωνο πλαίσιο καθαρό από οξύ, το οποίο και ακολουθεί πορεία από τα αριστερά προς τα δεξιά, επιστρέφει πίσω και ούτω καθεξής. Μπείτε μέσα του και ακολουθήστε την πορεία του προς τα δεξιά. Χρειάζεται μεγάλη προσοχή, διότι θα πρέπει να ελέγχετε την ταχύτητά σας, καθώς και το ύψος σας σε σχέση με το οξύ. Η ασπίδα και η γρήγορη ταχύτητα δεν βοηθούν σε τίποτε, γι' αυτό και κάθε σας κίνηση πρέπει να γίνεται χωρίς βιασύνη.

Σε λίγο λοιπόν θα αντικρίσετε το τέλος της δεξαμενής με το οξύ. Περάστε από τη στενή είσοδο στη διπλανή οθόνη. Θα βρεθείτε σε ένα δωμάτιο με ένα μπλε κουμπί οριζόντιο στο πάτωμα και δίπλα του μια βόμβα να χοροπηδάει. Συλλέξτε τη βόμβα, διότι καταστρέφει όλους τους εχθρούς που βρίσκονται στην οθόνη τη στιγμή της έκρηξης.

Πρέπει όμως να προσέξετε, καθώς μόνο δύο φορές μπορείτε να τη χρησιμοποιήσετε. Στη συνέχεια, πυροβολήστε το μπλε κουμπί. Θα γίνει πορτοκαλί και ένας κρύσταλλος θα εμφανιστεί. Είναι ο κρύσταλλος που αναζητάτε!

Επειτα από λιγάκι ο κρύσταλλος θα αρχίσει να ανεβαίνει προς τα πάνω, ακολουθώντας τη δική του προδιαγεγραμμένη πορεία. Εσείς περιμένετε μέχρι να αρχίσει να κινείται οριζόντια και μετά μπείτε στη δεξαμενή με το οξύ, ακολουθώντας την αντίθετη πορεία απ' ό,τι πριν - πάντα φυσικά μέσα στο κενό από οξύ πλαίσιο.

Βγείτε στη συνέχεια από την καταπακτή και θα βρεθείτε πίσω στην οθόνη με τον ιπτάμενο δίσκο. Χρησιμοποιήστε την ασπίδα για να μπορέσετε να τον πλησιάσετε από κοντά και πυροβολήστε τον μερικές φορές. Θα αφήσει πίσω του μια μπάλα, η οποία, όταν την ενεργοποιήσετε, θα σας κάνει να τρέχετε πολύ πιο γρήγορα. Μην τη χρησιμοποιήσετε ακόμη όμως, θα σας χρειαστεί αργότερα. Κινηθείτε τώρα προς τα δεξιά, βγείτε από τη στενή πόρτα και προσπεράστε την οθόνη με τις δύο μικρές παράλληλες πλατφόρμες. Κατεβείτε προς τα κάτω και θα μπορέσετε να αντικρίσετε τον κρύσταλλο στο κάτω πάτωμα. Προσοχή: ο κρύσταλλος έχει τη δική του διαδρομή να ακολουθήσει, η οποία μπορεί να διαφέρει από τη δική σας και επιπλέον κινείται μόνο όταν είναι ορατός από εσάς. Γι' αυτό το λόγο, ακολουθήστε τον κρύσταλλο.

Αυτός θα περάσει κάτω από τον ιπτάμενο δίσκο και θα βγει από την έξοδο, όπου πλέον θα πρέπει να συμβαδίζετε. Κινηθείτε τώρα προς τα δεξιά μέχρι το σταθμό του ανεφοδιασμού. Αναπληρώστε τις απώλειές σας σε ενέργεια και οπλισμό και συνεχίστε προς τα δεξιά. Στο σημείο όπου υπάρχουν τρεις πόρτες που κλείνουν μόλις τις πλησιάσετε, αφήστε τον κρύσταλλο να περάσει και μετά χρησιμοποιήστε την έξτρα ταχύτητα που αποσπάσατε από τον ιπτάμενο δίσκο. Θα περάσετε εύκολα.

Η διπλανή οθόνη είναι αρκετά επικίνδυνη, καθώς σε αυτήν κινούνται εκτός από εξωγήινοι και διάφορα θραύσματα πυρακτωμένου μετάλλου σε μια τοξοειδή διαδρομή. Εδώ μάλλον θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε τη μία από τις δύο βόμβες ολικής καταστροφής. Κινηθείτε δεξιά περνώντας ανάμεσα από τα τοιχώματα. Στο δεξιό άκρο και πριν από άλλο ένα ζεύγος τοιχωμάτων, ανάμεσα από τα οποία κινείται ο κρύσταλλος, θα βρείτε στο κάτω μέρος της οθόνης ένα επιπλέον όπλο: ένα γιο-γιο υψηλής ενέργειας. Αυτό, όταν το χρησιμοποιήσετε, περιστρέφεται γύρω σας και καταστρέφει όσους αντιπάλους σας πλησιάζουν επικίνδυνα.

Συνεχίστε προς τα δεξιά και μετά από λίγο ο κρύσταλλος θα αρχίσει μια κάθετη πορεία. Στο κάτω μέρος της επόμενης οθόνης μπορείτε να συλλέξετε επιπλέον μονάδες ασπίδας προστασίας. Ο κρύσταλλος θα αρχίσει τώρα να κινείται προς τα αριστερά, μέσα από ένα δαίδαλο τοιχωμάτων. Εσείς δεν χωράτε από εκεί που περνά και πρέπει να κάνετε μεγαλύτερη διαδρομή.

Οταν πλέον το συναντήσετε στα αριστερά, θα βρεθείτε σε μια οθόνη με άλλον έναν ιπτάμενο δίσκο και ένα κουμπί στο πάτωμα. Αφήστε τον κρύσταλλο να προσγειωθεί στο κουμπί και τότε θα ανοίξει μια πόρτα στα αριστερά. Βγείτε από τα αριστερά και σταθείτε στην κορυφή της καταπακτής που υπάρχει εκεί. Αυτό ήταν...

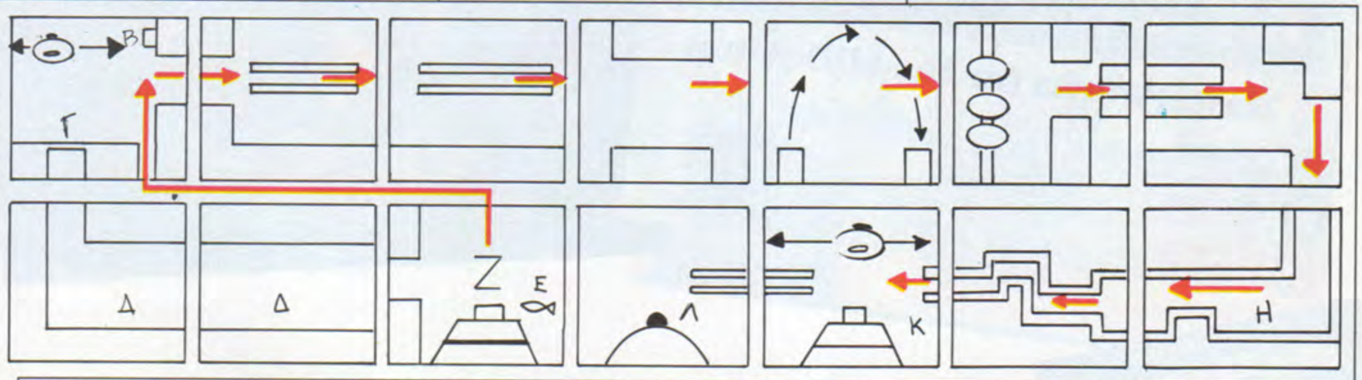
Επίπεδο (2)
Βαθμός δυσκολίας 6/10

Μετά το διαστημικό περιβάλλον, σειρά έχει το υδάτινο. Η στολή σας έχει ως διά μαγείας μεταμορφωθεί σε στολή δύτη και εσείς πρέπει να ανοίξετε την καταπακτή που υπάρχει στον πάτο, ώστε να φύγουν τα νερά. (Λέτε έτσι να κατέβηκε η στάθμη της λίμνης του Μαραθώνα;) Μέσα στο υδάτινο αυτό περιβάλλον, εκτός από υγρασία υπάρχουν πιράνχας (!) και βόμβες βυθού. Η στολή σας ευτυχώς είναι φτιαγμένη από ισχυρό υλικό που αντέχει στους κραδασμούς από τις εκρήξεις των βομβών. Τις βόμβες τις κάνετε να σκάνε ερχόμενοι σε απλή επαφή μαζί τους και αυτό είναι απαραίτητο, διότι έτσι σκοτώνετε τα επικίνδυνα πιράνχας. Υπάρχουν συνολικά καμιά δεκαριά βόμβες διασκορπισμένες σε διάφορες αποστάσεις από το βυθό. Εσείς θα πρέπει να κινηθείτε προς τα δεξιά, όπου σε λίγο θα βρείτε ένα κλειδί. Ακολουθήστε στη συνέχεια την αντίστροφη πορεία και σταθείτε στο σημείο εκκίνησης. Εκεί το νερό θα αποτραβηχτεί και θα είστε έτοιμοι να συνεχίσετε στο επόμενο επίπεδο.

Επίπεδο (3)
Βαθμός δυσκολίας 5/10

Το φινάλε του παιχνιδιού είναι μάλλον απλό. Εχετε τώρα μεταμορφωθεί σε ένα είδος cyborg, ανθρώπινου όντος δηλαδή με μηχανικά μέλη. Διαθέτετε εικοσιπέντε μονάδες πλάσματος, με το οποίο θα πρέπει να αντιμετωπίσετε τους εχθρούς σας. Αρχικά θα συναντήσετε τα οπλικά συστήματα του Pioneer 10, για την καταστροφή των οποίων απαιτούνται περίπου δέκα με δεκαπέντε βολές. Οταν το καταστρέψετε, συνεχίστε την πορεία σας προς τα δεξιά, όπου και θα συναντήσετε τον κεντρικό υπολογιστή του Pioneer 10. Γύρω στις οκτώ με δέκα βολές με πλάσμα θα σταθούν ικανές για την καταστροφή του και το σταμάτημα της αντίστροφης μέτρησης.

Συγχαρητήρια κύριοι, η Γη μας σώθηκε για άλλη μια φορά! Μέχρι τον επόμενο μήνα θα μπορείτε να ονειρεύεστε ασφαλείς στα κρεβάτια σας.



EXTREME: ΧΑΡΤΗΣ ΤΟΥ STAGE 1

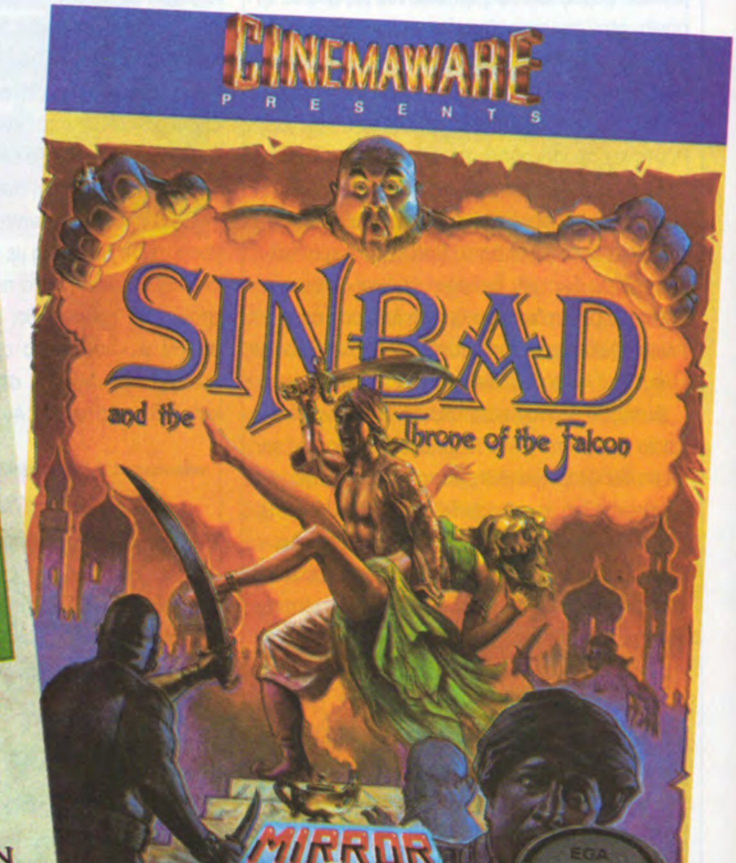
Α = ΣΤΑΘΜΟΣ ΑΝΕΦΟΔΙΑΣΜΟΥ	**Ε = ΒΟΜΒΑ**	**Ι = ΠΥΛΗ**
Β = ΚΟΥΜΠΙ ΚΑΙ UFO	**Ζ = ΚΟΥΜΠΙ ΚΑΙ ΚΡΥΣΤΑΛΛΟΣ**	**Κ = ΒΑΣΗ ΠΡΟΣΓΕΙΩΣΗΣ ΚΡΥΣΤΑΛΛΟΥ**
Γ = ΚΑΤΑΠΑΚΤΗ	**Η = ΑΣΠΙΔΑ**	**Λ = ΕΞΟΔΟΣ**
Δ = ΟΞΥ	**Θ = ΘΡΑΥΣΜΑΤΑ**	

ΜΕ ΚΟΚΚΙΝΟ ΣΗΜΕΙΩΝΕΤΑΙ Η ΠΟΡΕΙΑ ΤΟΥ ΚΡΥΣΤΑΛΛΟΥ

Third

Top computer gam





SIM EARTH

"Και την έβδομη ημέρα ο Θεός ατένισε τον κόσμο και είδε έκπληκτος ότι δεν ήταν καθόλου καλά πλασμένος. Και άνοιξε τη θύρα του drive και εφόρτωσε το Simearth..."

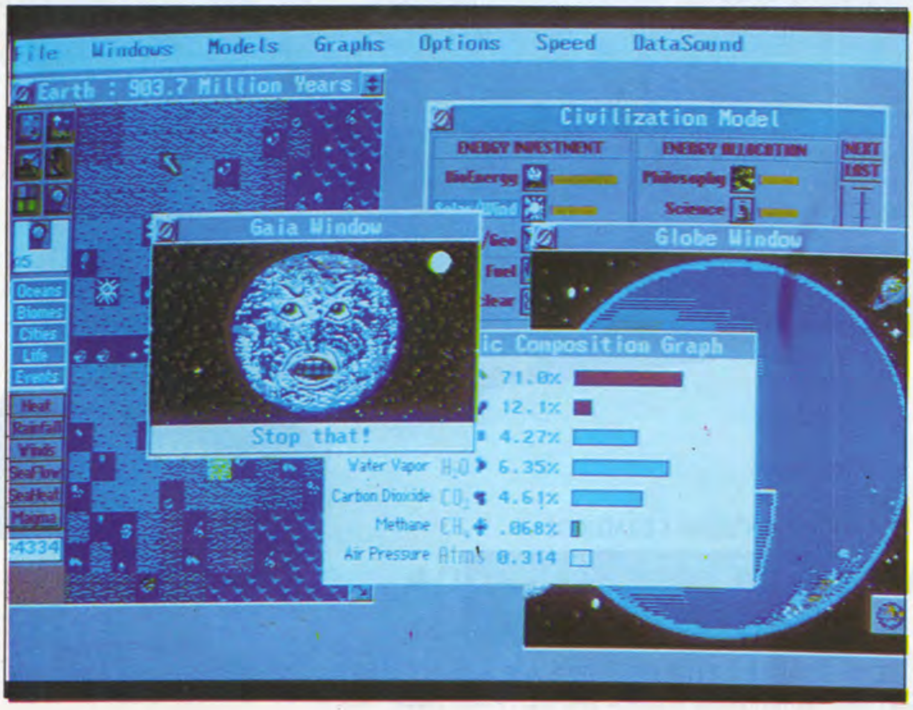
Το SimCity ήταν ένα παιχνίδι που θα μπορούσε άνετα να βρίσκεται για πρακτική εξάσκηση στο γραφείο κάθε πολεοδόμου και υπεύθυνου για τη χωροταξία μιας πόλης. Μια επαναστατική ιδέα οδήγησε σε ένα επίσης επαναστατικό παιχνίδι, το οποίο χρωστούσε το gameplay του στην επαφή που είχε με την πραγματικότητα. Το όνειρο να δημιουργήσει κανείς την πόλη των ονείρων του είναι πιο εθιστικό απ' ό,τι μπορείτε να φανταστείτε.

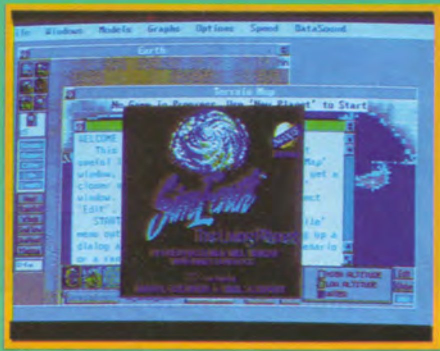
Αν όμως η γοητεία της εξουσίας ενός δημάρχου είναι ένα πρώτης τάξης κίνητρο για να παίξετε ένα παιχνίδι, τότε τι να πούμε για τη γοητεία του να γίνετε...Θεός;

Η προγραμματιστική ομάδα Maxis επεξεργαζόταν ήδη από τον καιρό του SimCity την ιδέα να γράψει ένα παιχνίδι όπου ο παίκτης δεν θα δημιουργούσε μόνο μια πόλη από το μηδέν, αλλά έναν ολόκληρο πλανήτη. Ο πλανήτης αυτός δεν θα ήταν απαραίτητα η γη, αλλά θα μπορούσαν να είναι οι υπόλοιποι συνάδελφοί της στο ηλιακό σύστημα ή ακόμη και κάποιος τυχαίος πλανήτης. Η ιδέα αυτή επιτρέπει στον παίκτη να χαράξει τους δρόμους της δημιουργίας της ζωής και της εξέλιξής της, με βάση τις συνθήκες που θα δημιουργηθούν στην ατμόσφαιρα, βλέποντας μετά από αρκετά εκατομμύρια χρόνια τον κόσμο να προοδεύει και τον πολιτισμό να αναπτύσσεται (κάνοντας τα ίδια ενδεχομένως λάθη;).

Ολα αυτά, και πολύ περισσότερα ακόμη, γίνονται πραγματικότητα μέσα στο SimEarth, ένα παιχνίδι που είναι δύσκολο να περιγραφεί, λόγω του τεράστιου όγκου του: πλήθος χαρακτηριστικά και στοιχεία υπάρχουν στη διάθεσή σας για να τα επεξεργαστείτε και να τα λάβετε υπόψη σας στη δημιουργία του κόσμου, ενώ το manual τους βγήκε περισσότερο επιστημονική διατριβή "περί γεωλογικών εποχών και εξελίξεως των έμβιων όντων".

Αναφέρουμε ως παράδειγμα το εισαγωγικό μενού, όπου και επιλέγετε τα βασικά σενάρια : δημιουργία τυχαίου πλανήτη, δημιουργία ηπείρων σε έναν ήδη επιλεγμένο πλανήτη, εξέλιξη του πολιτισμού πέρα από την εποχή του λίθου, έλεγχος του πλανήτη με τις σημερινές συνθήκες (έτος 1990 μ.Χ), δημιουργία του κόκκινου πλανήτη (Αρης) και δημιουργία της γης σύμφω-





ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Ενα από τα λίγα παιχνίδια όπου το ενδιαφέρον αυξάνεται όσο ασχολείστε με αυτό.

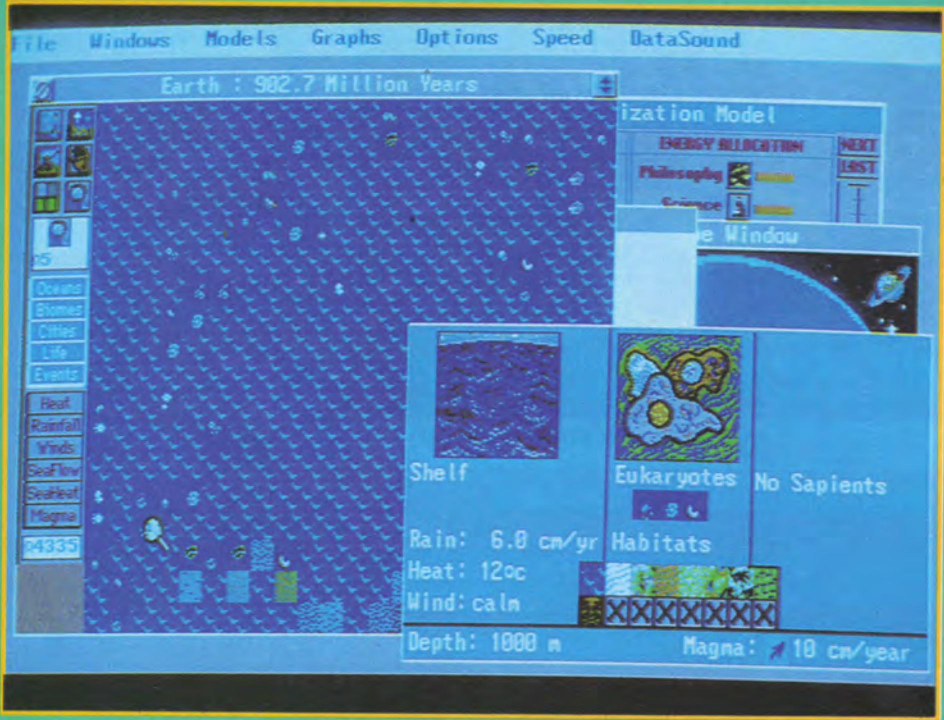
ΓΡΑΦΙΚΑ	Εξαιρετικά, αλλά και λειτουργικά.	90%
ΗΧΟΣ	Στο PC υποστηρίζονται οι κυριότερες κάρτες.	80%
GAMEPLAY	Παιχνίδι για μια ολόκληρη ζωή. Η δυσκολία στην αρχική εξοικείωση ωστόσο κατεβάζει το δείκτη.	88%
ΓΕΝΙΚΑ	Ενα από τα καλύτερα original παιχνίδια.	90%

ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

Το SimEarth χαρακτηρίζεται από την υπερβολή. Ως αποτέλεσμα έχουμε αυξημένη δυσκολία, η οποία απωθεί τον αρχάριο χρήστη και η οποία δεν υπήρχε στο SimCity.

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Βασισμένο σε μια μεγαλοφυή ιδέα για παιχνίδι, το SimEarth δείχνει να μην έχει αντίπαλο και όχι μόνο στην κατηγορία του. Τέτοια games βέβαια δεν περιμένετε να παίζονται με κλειστά τα μάτια. Αυτή είναι και η ομορφιά τους όμως.



Κάθε σημείο της θάλασσας ή της ξηράς κρύβει τις δικές του μορφές ζωής. Εδώ για παράδειγμα κυριαρχούν τα τηγανητά αυγά ή αλλιώς πρωτόζωα.



Το SimEarth σας πλημμυρίζει κυριολεκτικά με στοιχεία και δεδομένα. Εδώ έχετε στη διάθεσή σας όλες τις στατιστικές ανάπτυξης του πλανήτη.

Είδος:	Earth Simulator (!)
Υπολογιστής:	IBM PC (κυκλοφορεί ήδη), Amiga/ST (αναμένεται)
Μορφή:	Δισκέτα
Κατασκευαστής:	Ocean



Αποψη της ηπείρου όπου θα "παίξετε".



Οκτώ πλανήτες σας περιμένουν να διαλέξετε. Κάποιος από αυτούς θα γεμίσει σε λίγο από μικρά πλασματάκια.

να με τις επικρατέστερες επιστημονικές θεωρίες. Θα πρέπει να σημειώσουμε ότι το SimEarth "αντιδρά" με βάση αλγόριθμους που στηρίζονται σε προσεκτικά επιλεγμένες παραμέτρους, παρμένες μέσα από βιβλία γεωλογίας, ιστορίας και όλων των επιστημών που παρέχουν στοιχεία για το gameplay. Να είστε σίγουροι ότι παίζετε όχι απλά ένα παιχνίδι, αλλά έναν κανονικό "εξομοιωτή ζωής" με τις αυστηρότερες προδιαγραφές.

Αυτό άλλωστε θα το διαπιστώσετε και εσείς, όταν θα δείτε τα στοιχεία που σας προσφέρονται μέσα από τα πολυάριθμα παράθυρα. Καλά θα κάνετε λοιπόν, όταν αποκτήσετε το SimEarth, να ξεχάσετε για λίγο καιρό όλα τα υπόλοιπα παιχνίδια που παίζετε ή είχατε σκοπό να παίξετε και να αφοσιωθείτε ολοκληρωτικά σε αυτό. Ο λόγος είναι ότι εξαιτίας της πολυπλοκότητας είναι πολύ δύσκολο πια να "μπείτε" στο πνεύμα του παιχνιδιού, όμως αφού ξεπεράσετε αυτό το αρχικό στάδιο δεν θα μπορείτε να ξεκολλήσετε με τίποτα. Βέβαια δεν χρειάζεται να ανησυχείτε γι' αυτό!

● Γ. Κυπαρίσσης

TOP GAMES 20

HOME MICROS 8 & 16 BIT

ΙΟΥΝΙΟΣ

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ - ΣΧΟΛΙΑ: Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

AMSTRAD

1 (1)	◆	**BATMAN** (OCEAN)
2 (2)	◆	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
3 (3)	◆	**SILKWORM** (VIRGIN)
4 (10)	▲	**SUPER WONDERBOY** (ACTIVISION)
5 (5)	◆	**ROBOCOP** (OCEAN)
6 (4)	▼	**DRAGON NINJA** (MELBOURNE HOUSE)
7 (7)	◆	**SHINOBI** (VIRGIN)
8 (9)	▲	**KICK OFF 2** (ANCO)
9 (6)	▼	**THE DUEL** (ACCOLADE)
10 (8)	▼	**RAINBOW ISLANDS** (OCEAN)

ATARI ST/AMIGA

1 (1)	◆	**KICK OFF 2** (ANCO)
2 (2)	◆	**TV SPORTS BASKETBALL** (CINEMAWARE)
3 (3)	◆	**SHADOW OF THE BEAST 2** (PSYGNOSIS)
4 (4)	◆	**PLAYER MANAGER** (ANCO)
5 (5)	◆	**BATMAN THE MOVIE** (OCEAN)
6 (-)	●	**ST DRAGON** (AWESOME)
7 (7)	◆	**AWESOME** (PSYGNOSIS)
8 (-)	●	**REVELATION** (CRYSALIS)
9 (9)	◆	**CHASE HQ** (OCEAN)
10 (-)	●	**CHIP CHALLENGE** (US GOLD)

(◆):Σταθερό (▲): Ανοδος
(▼): Πτώση (●): Νέο
Οι αριθμοί μέσα σε παρένθεση δηλώνουν τη θέση του προγράμματος τον προηγούμενο μήνα.
* Το δελτίο με τις επιλογές σας για το TOP GAMES βρίσκεται στη σελίδα 11.

☆ TOP 20 ☆

1	(1)	◆	ROBOCOP	(OCEAN)
2	(2)	◆	BATMAN	(OCEAN)
3	(3)	◆	THE NEW ZEALAND STORY	(OCEAN)
4	(4)	◆	BUBBLE BOBBLE	(FIREBIRD)
5	(5)	◆	KICK OFF	(ANCO)
6	(6)	◆	CABAL	(OCEAN)
7	(7)	◆	SHINOBI	(VIRGIN)
8	(8)	◆	KICK OFF 2	(ANCO)
9	(9)	◆	DRAGON NINJA	(MELBOURNE HOUSE)
10	(10)	◆	CHASE HQ	(OCEAN)
11	(11)	◆	PIRATES	(MICROPROSE)
12	(12)	◆	TV SPORTS BASKETBALL	(CINEMAWARE)
13	(13)	◆	SHADOW OF THE BEAST 2	(PSYGNOSIS)
14	(14)	◆	OPERATION WOLF	(OCEAN)
15	(15)	◆	SILKWORM	(VIRGIN)
16	(16)	◆	PLAYER MANAGER	(ANCO)
17	(-)	●	CHIP CHALLENGE	(US GOLD)
18	(18)	◆	THE DUEL	(ACCOLADE)
19	(-)	●	REVELATION	(CRYSALIS)
20	(-)	●	ST DRAGON	(AWESOME)



COMMODORE

1 (1)	◆	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
2 (3)	▲	**PIRATES** (MICROPROSE)
3 (3)	◆	**THE NEW ZEALAND STORY** (OCEAN)
4 (4)	◆	**ROBOCOP** (OCEAN)
5 (5)	◆	**KICK OFF** (ANCO)
6 (7)	◆	**CABAL** (OCEAN)
7 (6)	◆	**BATMAN** (OCEAN)
8 (8)	◆	**CHASE HQ** (OCEAN)
9 (9)	◆	**SILENT SERVICE** (MICROPROSE)
10 (10)	◆	**SILKWORM** (VIRGIN)

SPECTRUM

1 (1)	◆	**SHINOBI** (VIRGIN)
2 (2)	◆	**CABAL** (OCEAN)
3 (3)	◆	**KICK OFF** (ANCO)
4 (4)	◆	**ROBOCOP** (OCEAN)
5 (5)	◆	**DRAGON NINJA** (MELBOURNE HOUSE)
6 (6)	◆	**BASKET MASTER** (IMAGINE)
7 (7)	◆	**BATMAN** (OCEAN)
8 (8)	◆	**CHASE HQ** (OCEAN)
9 (9)	◆	**THE NEW ZEALAND STORY** (OCEAN)
10 (10)	◆	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)

Καλοκαίρι έρχεται και αναμένεται μεγάλη ανανέωση στο top chart μας. Αντε, γιατί έχουμε πιάσει αράχνες.

HITPACK 13



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το πακέτο HITPACK 13 που περιλαμβάνει: * το ημιεπαγγελματικό πρόγραμμα (V 2.2) ΠΡΟ ΠΟ σε δισκέτα 3΄΄ που τυπώνει σε δελτία, για AMSTRAD 6128 (του Δ. Τζωρτζάκη), * βιβλίο με αναλυτικές οδηγίες, * δεύτερο βιβλίο με ανάλυση του προγράμματος σε γλώσσα μηχανής.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο —— με το ποσό των 7.000 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του πιο πάνω πακέτου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ——————
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ——————
ΠΟΛΗ —————— Τ.Κ ——————
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ——————

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ



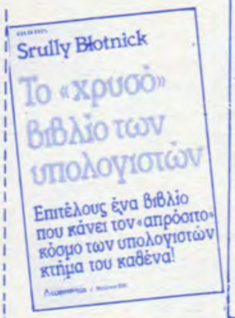
Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 — 117 42 - ΑΘΗΝΑ.

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ (πρόγραμμα ΠΡΟ-ΠΟ για IBM PC & Compatibles) βιβλίο και δισκέτα μαζί.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο ______ με το ποσό των 9.900 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του πακέτου αυτού.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______
ΠΟΛΗ ______ Τ.Κ. ______
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______

ΤΟ ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο —— με το ποσό των 1.300 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ——————
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ——————
ΠΟΛΗ —————— Τ.Κ ——————
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ——————

ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ



Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο______ με το ποσό των 950 δρχ.,που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______
ΠΟΛΗ ______ **Τ.Κ.** ______
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______

ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Τόμος Νο 2



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το βιβλίο ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ Νο 2.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο______ με το ποσό των 1.000 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______
ΠΟΛΗ ______ Τ.Κ. ______
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______

ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Τόμος 1 & 2



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε: α) τον πρώτο και δεύτερο τόμο του βιβλίου ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ή β) μόνο τον πρώτο τόμο του ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο______ με το ποσό α) 1.900 δρχ. ή β) 900 δρχ. αντίστοιχα που ανταποκρίνεται στην αξία τους.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______
ΠΟΛΗ ______ **Τ.Κ.** ______
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

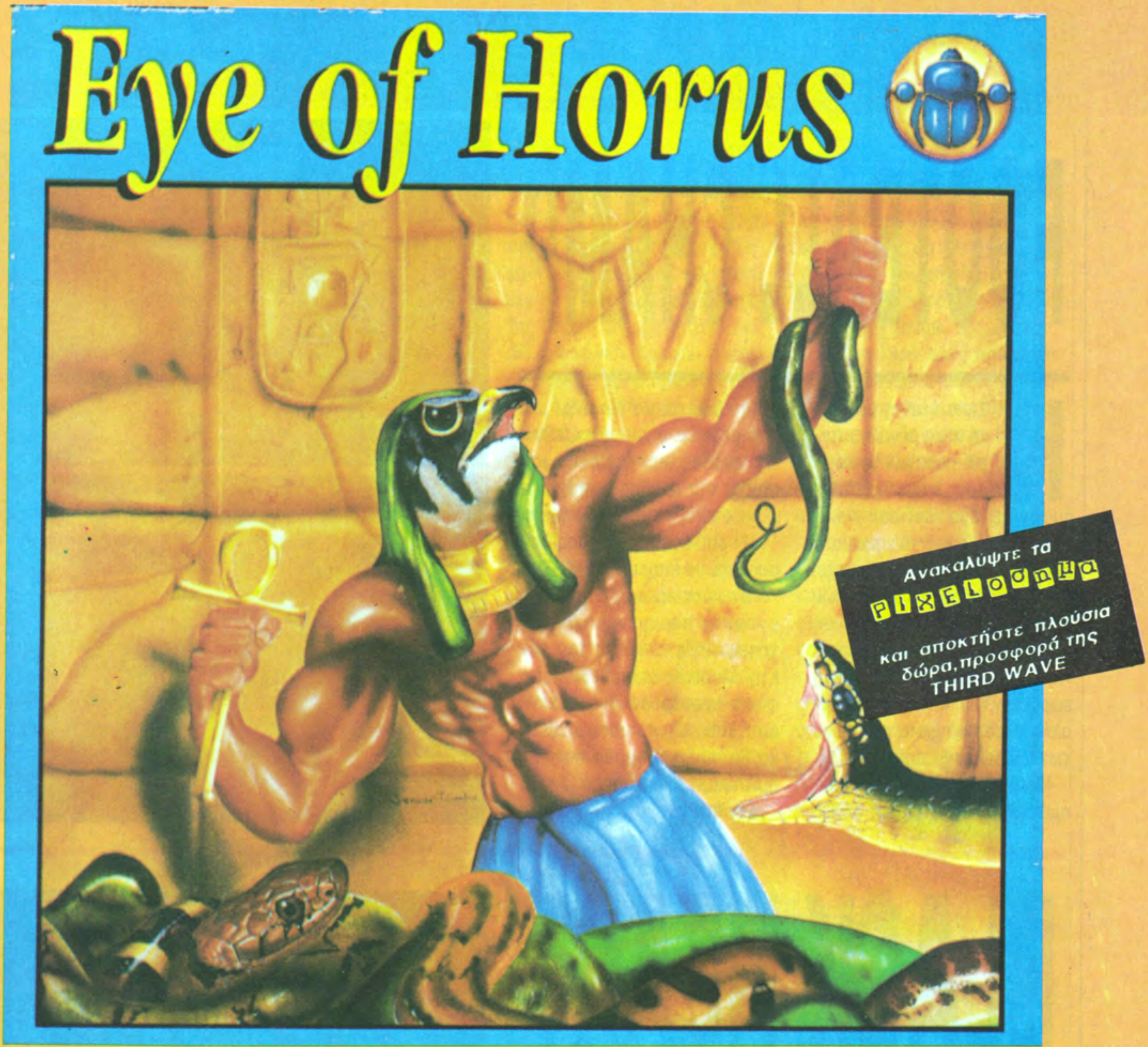
ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

Είστε ο παντοδύναμος Θεός Horus



Ξαναζήστε τώρα, στους λαβύρινθους της αρχαίας πυραμίδας, την αγωνία του μύθου του Horus

ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ & ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ

ThirdWave

ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, ΑΘΗΝΑ 117 42, ΤΗΛ.: 9217428, FAX: 9216847

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: OMNI SHOPS

ΑΘΗΝΑ: *ΣΟΥΛΤΑΝΗ 17 (κάθετη ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ) ΤΗΛ.: (01) 3601761*

ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: *ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7 ΤΗΛ.: (031) 284.864* ***ΗΡΑΚΛΕΙΟ/ΚΡΗΤΗ:*** *ΚΟΡΑΗ 26 (δίπλα στο ξενοδοχείο ASTORIA) ΤΗΛ.: (081) 242 503*

FOOTBALL CHAMP





Η Taito ήταν η μοναδική ίσως μεγάλη εταιρία παραγωγής coin - ops που δεν είχε εμφανίσει ένα foot-ball simulation. Τώρα όμως τα πράγματα αλλάζουν, αφού σε όλες σχεδόν τις αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών αυτή τη στιγμή υπάρχει το "Football Champ." Ας δούμε όμως κατά πόσο η εμφάνιση του "Football Champ" αλλάζει τα πράγματα στο χώρο των football simulators.

Μετά την εισαγωγή των νομισμάτων στο μηχάνημα, ο παίκτης καλείται να διαλέξει μια από μερικές φημισμένες εθνικές ομάδες, και κατόπιν έναν παίκτη της ομάδας αυτής ανάμεσα στο 8, το 9, το 10 και το 11. Η επιλογή της ομάδας δεν φαίνεται να επηρεάζει καθόλου το αγωνιστικό σας στυλ, ενώ άγνωστη παραμένει ακόμη η χρησιμότητα επιλογής του παίκτη. Μερικές ανεπιβεβαίωτες φήμες αναφέρουν ότι η επιλογή αυτή καθορίζει το πόσο επιθετικά θα παίξει η ομάδα σας (8= αμυντικά, 11= επιθετικά).

Κατόπιν περνάτε στο καθαρά

BLACK HEART



Η μαύρη καρδιά που αναφέρει το καινούριο coin-op της UFL ανήκει σε κάποιο μάγο, ο οποίος χρησιμοποιώντας τις μαγικές του ικανότητες συνέλαβε μια πριγκίπισσα και την κρατά σιδηροδέσμια σε ένα σκοτεινό πύργο. Εσείς δεν μπορείτε να αφήσετε την κατάσταση αυτή έτσι και γι' αυτό ανεβαίνετε στο φτερωτό σας δράκο και ξεκινάτε για την απελευθέρωση της πριγκίπισσας.

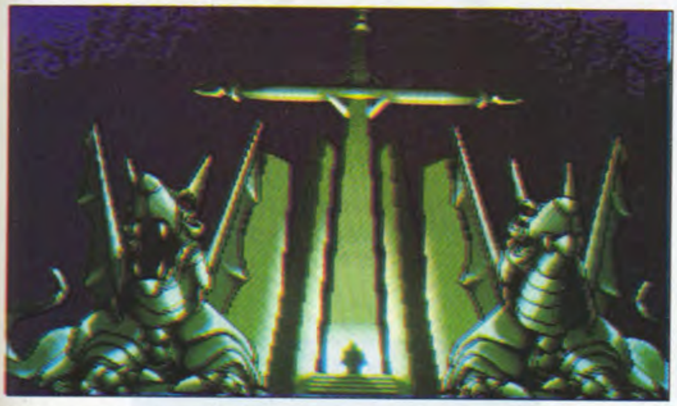
Ο δράκος σας είναι πολύ ευέλικτος και θα μετακινηθεί χωρίς καμία αντίρρηση όπου τον προστάξετε. Μπορεί επίσης να σας βοηθήσει με τη φωτιά που είναι σε θέση να βγάζει από το στόμα του, η οποία είναι μεγάλης ισχύος αλλά μικρής εμβέλειας. Μεγαλύτερης εμβέλειας είναι τα βλήματα που ο ανεβασμένος στην πλάτη του δράκου χαρακτήρας εκτοξεύει, αλλά αυτά έχουν μικρότερη ισχύ. Θα πρέπει εδώ να σημειωθεί ότι οι προγραμματιστές του εν λόγω shoot 'em up προς τιμήν τους δεν σας υποχρεώνουν να πατάτε συνεχώς το "fire" για να πυροβολείτε: μπορείτε απλά να το κρατήσετε πατημένο και ο χαρακτήρας που ελέγχετε θα πυροβο-

Τα παιχνίδια αυτά θα τα βρείτε μόνο σε αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών.



αγωνιστικό τμήμα του παιχνιδιού. Οι ομάδες μπαίνουν στο γήπεδο, παρατάσσονται, ο διαιτητής αναφωνεί "Kick off", σφυρίζει την έναρξη και το ματς αρχίζει. Το γήπεδο φαίνεται από πλάγια και ψηλά (όπως περίπου στο "Peter Beardsley's football") και η κάμερα έχει τη δυνατότητα να κάνει ζουμ, πράγμα που συνήθως γίνεται στα φάουλ και στα πλάγια άουτ. Κάθε φορά έχετε υπό τον έλεγχό σας τον παίκτη σας που βρίσκεται πιο κοντά στην μπάλα, και αν την έχετε στην κατοχή σας, μπορείτε είτε να προχωρήσετε μ' αυτήν είτε να κάνετε συρτή ή ψηλοκρεμαστή πάσα, της οποίας ο παραλήπτης μπορεί είτε να κοντρολάρει είτε να επιχειρήσει μία θεαματική ενέργεια όπως ανάποδο ψαλίδι ή κεφαλιά - ψαράκι. Αν δεν έχετε την μπάλα στην κατοχή σας, τότε θα κυνηγήσετε τον αντίπαλο που την έχει και θα προσπαθήσετε να του την αποσπάσετε, είτε με απλό κλέψιμο είτε με τάκλιν είτε ρίχνοντάς του γροθιά είτε εφορμώντας εναντίον του, άψογο στυλ καράτε. Στις τρεις τελευταίες περιπτώσεις είναι δυνατό να καταλογιστεί φάουλ από το διαιτητή, ο οποίος όμως μερικές φορές αγνοεί προκλητικά κάποια καταφανή φάουλ. Επίσης φαίνεται πολύ φειδωλός στον καταλογισμό πέναλτυ. Αρκετές φορές όμως θα πληρώσει για τη στάση του αυτή με το να βρεθεί στο έδαφος από κάποιο τάκλιν ή χτύπημα της μπάλας. Το βασικότερο όμως πρόβλημα που θα αντιμετωπίσετε είναι ο αντίπαλος τερματοφύλακας, τον οποίο δεν μπορείται να νικήσετε εύκολα. Υπάρχουν όμως "συστήματα" που θα διευκολύνουν τη ζωή σας.

Τα γραφικά είναι πολύ καλά, υπάρχουν sampled effects (όχι και τόσο καλά όμως) και το gameplay είναι αρκετά καλό, αν και ίσως θα έπρεπε να είναι πιο εύκολο το σκοράρισμα. Φυσικά υπάρχει και two player option, όπου μπορείτε να αναμετρηθείτε με κάποιο φίλο σας, option που είναι σαφώς πιο ενδιαφέρον από το single player game.



λεί με τη μέγιστη δυνατή συχνότητα. Το γεγονός αυτό σας βοηθάει, αφ' ενός μεν να διατηρήσετε τον καρπό σας σε καλή κατάσταση, αφ' ετέρου δε να στρέψετε όλη την προσοχή σας στον έλεγχο του δράκου.

Στην πρώτη πίστα δεν πρόκειται να συναντήσετε προβλήματα, ακόμη και αν είστε καινούριος στο χώρο των shoot 'em ups. Το μόνο πράγμα που φαίνεται ικανό να σας σκοτώσει είναι στην πραγματικότητα η... ανία, μια και οι εχθροί σας περνούν από μπροστά σας σχεδόν παρακαλώντας να τους σκοτώσετε. Η μόνη χρησιμότητα που φαίνεται να έχει η πίστα αυτή είναι να αυξήσει το χρόνο που παίζετε και να σας εφοδιάσει με δύο "αγγελάκια". Τα αγγελάκια τα αποκτάτε μαζεύοντας icons και ακολουθούν το δράκο σας πυροβολώντας, όποτε πυροβολείτε και εσείς. Είναι επίσης άτρωτα στα εχθρικά πυρά, αλλά έχουν την τάση να εξαφανίζονται, όταν χάσετε μια ζωή. Στο τέλος της πίστας θα αντιμετωπίσετε έναν μεγάλο κακό, η εξόντωση του οποίου είναι πολύ εύκολη, και έτσι θα περάσετε στη δεύτερη πίστα όπου τα πράγματα γίνονται πιο ενδιαφέροντα, αφού έχετε να αντιμετωπίσετε πιο επικίνδυνους αντιπάλους, στους οποίους συγκαταλέγονται δένδρα που πηδάν, μυτερά σίδερα, στενά περάσματα που φυλάσσονται κ.τ.λ. Ανάλογη είναι η συνέχεια στις επόμενες πίστες.

Τα γραφικά είναι πολύ όμορφα και σχεδιασμένα με λεπτομέρεια, ενώ είναι χρωματισμένα έντονα. Τα ηχητικά εφέ είναι επίσης καλά, αλλά θα μπορούσαν να είχαν βελτιωθεί, ενώ το gameplay θα έπρεπε να έχει καλύτερα διαβαθμισμένο επίπεδο δυσκολίας. Υπάρχει και two player option, όπου ένας δεύτερος δράκος θα σας συνοδεύσει στο μακρύ και δύσκολο ταξίδι σας...

Το ρεπορτάζ αυτό δεν είναι διαφημιστικό.

ΜΙΑ ΕΞΥΠΝΗ ΣΥΣΚΕΥΗ

Η συσκευή αυτή της Northern Telecom συνδέεται ανάμεσα στην τηλεφωνική γραμμή και στη συσκευή και μπορεί να εξακριβώνει τον αριθμό αλλά και το όνομα αυτού που καλεί. Για να γίνει αυτό, φυσικά χρειάζεται και η σχετική έγκριση από την τηλεφωνική εταιρία. Αν και ο ΟΤΕ δεν πρόκειται να δώσει τέτοια άδεια, μπορείτε να επικοινωνήσετε με τη Northern Telecom, Nashville, TV, USA, 800 - 667 - 8437. Κοστίζει 12.000 δρχ.





ΜΕΤΡΗΣΤΕ ΤΑ ΑΣΤΡΑ

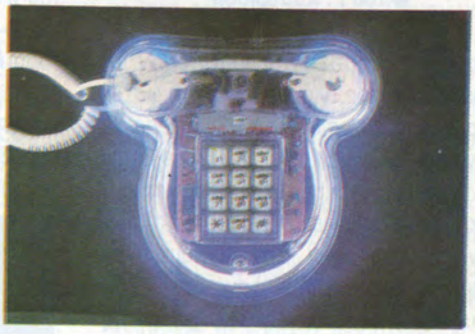
Η σφαίρα της φωτογραφίας δεν είναι γυάλινη και δεν λέει το μέλλον. Είναι πλαστική και αναπαριστά 88 διαφορετικούς αστερισμούς με ακρίβεια. Αναγνωρίστε τους και υπολογίστε την ακριβή τους θέση σε σχέση με το χρόνο, με τη βοήθεια του Astropilot super Science, 2315 N. Laurel Ave., Upland. CA 91786, USA. Τιμή 6.850 δρχ.

ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΟΠΑΔΟΥΣ ΤΗΣ ΠΟΔΗΛΑΣΙΑΣ

Το Cyclocomputer είναι ένα "ρολόι", που χρησιμοποιείται από ποδηλάτες. Εκτελεί συνολικά έξι λειτουργίες, η πιο σημαντική όμως είναι αυτή της μέτρησης της ταχύτητας. Ενας πομπός, που τοποθετείται στο πηρούνι του τιμονιού, παίρνει σήματα από ένα μαγνήτη και τα μεταφέρει ασύρματα στο ρολόι. Αν ενδιαφέρεστε για περισσότερες πληροφορίες, επικοινωνήστε Raleigh Industries Triumph Rd, Nottingham N67 2DD, England.



HIGH TECHNOLOGY — HI TECH — HIGH TECHNOLOGY



ΜΙΛΗΣΤΕ ΜΕ ΣΤΥΛ

Μπορείτε να το τοποθετήσετε δίπλα απ' το φωτισμένο Juce - Box ή το φανταχτερό και φωτεινό flipper. Ακόμη και μόνο του, μπορεί να σταθεί στο κομοδίνο σας. Το τηλέφωνο αυτό είναι διάφανο και διαθέτει λάμπα νέον. Η τιμή του είναι 18.000 δρχ. BS Electronics, Ι. Μεταξά 18, Γλυφάδα, τηλ.: 8948029.



ΤΟ ΤΡΕΝΟ ΤΟΥ ΜΕΛΛΟΝΤΟΣ

Η γιαπωνέζικη υψηλή τεχνολογία βρίσκεται παντού, ακόμη και στη βιομηχανία παιχνιδιών τους. Ετσι, η Toybox Carp. δεν δυσκολεύτηκε να κατασκευάσει το Super Speed Linear, ένα τρενάκι που λειτουργεί με ηλεκτρομαγνητισμό. Το εντυπωσιακό της υπόθεσης είναι ότι το μοντέλο αυτό λειτουργεί όπως και τα κανονικά μαγνητικά τρένα. Για την ώρα, κυκλοφορεί μόνο στην Ιαπωνία, αλλά ας ελπίσουμε ότι δεν θα αργήσει να φτάσει στην Ευρώπη, μια και αληθινό τέτοιο τρένο δεν πρόκειται να δουν στην Ελλάδα ούτε τα παιδιά μας!



ΣΗΜΕΙΩΜΑΤΑΡΙΟ – ΤΗΛΕΦΩΝΟ

Αν ο ΟΤΕ είχε πλέον εκσυγχρονιστεί, ίσως να μπορούσε να λειτουργήσει και στην Ελλάδα αυτό το διπλής χρήσης τηλέφωνο. Γιατί, εκτός από ασύρματο και φορητό, λειτουργεί και ως σημειωματάριο που δέχεται μηνύματα μέχρι 40 λέξεις. Η τιμή του βέβαια φτάνει τις 375.000 δρχ. Universal Cellular 3365 Miraloma Ave., Anaheim CA 92806 USA.

Video

Δεν ξέρω αλήθεια τι ακριβώς σημαίνουν τα αρχικά της λέξης VHS, αλλά θα μπορούσαν άνετα να σημαίνουν Very High Score για τους Pixelάδες που διαβάζουν αυτή τη στήλη. Δεν βάζετε και λίγο το joystick στο νερό για να κρυώσει; Και για να μην κάθεστε με σταυρωμένα τα χέρια, πατήστε ένα play, έτσι για να περνά η ώρα:





● του Γ. Κυπαρίσση

Μπορεί η κινηματογραφική σεζόν να τέλειωσε για φέτος (για την επόμενη ωστόσο περιμένετε ένα σωρό από "Νούμερο 2", όπως για παράδειγμα τα "Ninja Turtles 2", τα οποία προβάλλονται ήδη στις αμερικανικές οθόνες), όμως οι ταινίες σε video δεν σταματούν να κυκλοφορούν. Ετσι, έχουμε έναν πλούσιο κατάλογο από τίτλους, από τους οποίους αρκετοί κινούνται στο χώρο της επιστημονικής φαντασίας, της ...σκέτης φαντασίας και του θρίλερ. Δεν θα πρέπει να παραβλέψουμε ωστόσο και μερικές ακόμη πολύ ενδιαφέρουσες ταινίες, που δεν είναι μεν τίποτε από όλα αυτά, αλλά δεν παύουν να αποτελούν κάτι το ξεχωριστό. Οπως για παράδειγμα:

ΤΙΤΛΟΣ: ΟΙ ΦΥΛΑΚΕΣ ΤΗΣ ΣΦΡΑΓΙΔΑΣ
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: ΠΗΤΕΡ ΡΙΓΚΕΡΤ, ΤΖΟΑΝ ΣΕΒΕΡΑΝΣ, ΓΟΥΙΛΛΙΑΜ ΧΙΚΕΥ
ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: ΓΟΥΙΛΛΑΡΝΤ ΚΑΡΟΛΛ
ΕΤΑΙΡΙΑ: VIDEOSONIC/20.20 VISION
ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 99'

"Μερικοί θρύλοι είναι καλύτερο να είναι ξεχασμένοι", λένε. Και μάλλον έχουν δίκιο. Με μάγους και παλιές προλήψεις δεν πρέπει να παίζει κανείς, γιατί στον κόσμο του κινηματογράφου κάτι τέτοιο ισοδυναμεί με πολλούς μπελάδες. Στη συγκεκριμένη περίπτωση πάντως, ο μπελάς είναι μια οβάλ πέτρα, η οποία ανακαλύπτεται τελείως τυχαία σε ένα ανθρακωρυχείο της αμερικανικής πολιτείας της Πενσυλβάνια. Κανείς δεν έχει υπόψη του τι είναι αυτή η πέτρα ή πώς βρέθηκε εκεί. Ποιοι την άφησαν θαμμένη και κρυμμένη τόσο καλά, έτσι ώστε να ανακαλυφθεί μόνο με τη βοήθεια της τύχης; Το μόνο στοιχείο, που έχει αυτή η πέτρα επάνω της είναι μια παράξενη επιγραφή και ένα σχέδιο. Την επιγραφή κανείς δεν μπορεί να τη διαβάσει, όμως το σχέδιο είναι πιο εύκολο να "διαβαστεί": Παριστάνει ένα παράξενο πλάσμα με τεράστια δόντια. Για να μη σας τα πολυλογούμε, η πέτρα μεταφέρεται στη Νέα Υόρκη και γίνεται αντικείμενο μελέτης από τους εκεί επιστήμονες. Πράγματι, αποτελεί ένα πολύ σπάνιο αρχαιολογικό εύρημα, το οποίο αποδεικνύεται ότι έχει σχέση με έναν παλιό



Review

θρύλο των Βίκινγκς. Ο αρχαιολόγος ερευνητής Μάρτιν Αλμκουιστ ασχολείται με την πέτρα και ανακαλύπτει ότι η επιγραφή κρύβει μια παράξενη δύναμη, η οποία θα προσφερθεί σε όποιον ελευθερώσει το φυλακισμένο του ιερού βράχου. Φυλακισμένος; Χμμμ, κάτι τέτοια μας βάζουν πάντα σε υποψίες. Δυστυχώς, ο Μάρτιν κάνει το λάθος να μην σκεφτεί τόσο προσεκτικά τις συνέπειες, που θα μπορούσε να έχει η "συνεργασία" με το θρύλο της πέτρας. Το πάθος του για τις ανακαλύψεις τον οδηγεί να υπακούσει στις προσταγές της απόκρυφης επιγραφής, με σκοπό να δεχτεί το τελικό αμύθητο βραβείο. Μόνο που για να γίνει αυτό, θα πρέπει να έρθει ξανά στη ζωή ο Φρενίρ, το διαβολικό τέρας, που έμενε σε νάρκη για εκατοντάδες χρόνια, παγιδευμένο από τους ιερείς των Βίκινγκς για το καλό της ανθρωπότητας. Ελάχιστοι μπορούν να σταματήσουν την καταστρεπτική μανία του τέρατος και του Μάρτιν, που γίνεται θύμα των φιλοδοξιών του. Οι παραδοσιακές μέθοδοι αντιμετώπισης (πιστόλια και αυτόματα) δεν κάνουν παρά πολύ λίγα πράγματα σε ένα μαγικό ον, οπότε η μαγεία είναι το μόνο που απομένει. Τα υπόλοιπα νομίζω ότι τα έχετε λίγο πολύ μαντέψει. Είναι ένα θρίλερ με τα όλα του, από αυτά που μου αρέσουν: μυστικισμός, μεταφυσικά φαινόμενα, αρχαιολογία, θρύλοι, μάγοι και όλα τα σχετικά. Τα εφέ δεν είναι πάρα πολλά, αλλά είναι προσεγμένα, το τέρας είναι ομολογουμένως αρκετά κακομούτσουνο και, παρόλο που δεν έχουμε να κάνουμε με καμιά ακριβή παραγωγή, υπάρχουν αρκετά διάσημα ονόματα πίσω από την ταινία. Για παράδειγμα σας αναφέρουμε τον Τζων Γκάρυ Στηλ, που έχει συνεργαστεί στις "Ολική Επαναφορά" και "Το Εβδομο Σημάδι", τον Πήτερ Ρίγκερτ (Ζώνη του Λυκόφωτος), τον Πήτερ Χίκεϋ (Η τιμή των Πρίτζι) και τον Αλεξάντερ Γκουντούνωφ (Die Hard), ενώ υπάρχουν ακόμη αρκετοί άλλοι. Αν και δεν πρόκειται για κάτι το ξεχωριστό, οι "Φύλακες της Σφραγίδας" στέκονται αξιοπρεπώς και μπορούν να σας χαρίσουν 99 (τι ακρίβεια...) λεπτά με δράση και σασπένς σε καλές δόσεις. Σημείωση: η ταινία είναι κατάλληλη μόνο για όσους έχουν φυσήξει περισσότερα από 17 κεριά στην τούρτα τους.



ΤΙΤΛΟΣ: *ΡΑΛΛΥ '90*

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: *ΓΙΟΥΧΑ ΚΑΝΚΟΥΝΕΝ, ΑΡΝΙ ΒΑΤΑΝΕΝ, ΕΝΤΖΟ ΜΠΙΑΖΙΟΝ, ΣΤΡΑΤΙΣΙΝΟ, ΤΖΙΓΚΕΡ*

ΕΤΑΙΡΙΑ: *HOME VIDEO HELLAS*

ΔΙΑΡΚΕΙΑ: *105'*

Είναι σίγουρο ότι οι φίλοι των rally simulators θα ενθουσιαστούν. Στο κάτω κάτω εδώ δεν μιλάμε για simulator: το ράλλυ είναι πραγματικό! Πραγματικά αξιέπαινη η προσπάθεια της HVH να καλύψει με σκηνές και φάσεις ολόκληρο το Πανελλήνιο Πρωτάθλημα Ράλλυ για το 1990, ένα πρωτάθλημα που διεξάγεται κάτω από σκληρές συνθήκες, σε όλη την Ελλάδα, από την Ερμιονίδα μέχρι τη Χαλκιδική και από την Ηπειρο μέχρι τη Φθιώτιδα, με τα μεγαλύτερα ονόματα των τεσσάρων τροχών. Φυσικά, δεν έχουμε μόνο τους Ελληνες οδηγούς. Μέσα στην κάλυψη των αγώνων έχουμε και τα δύο διεθνή Ράλλυ, το Ράλλυ Ακρόπολις και το Ράλλυ Χαλικιδικής, με τη δική τους ξεχωριστή ομορφιά και δυσκολία. Εκεί πια συμμετέχουν όλα τα διάσημα αστέρια: οι Σκανδιναβοί Κανκούνεν, Βατάνεν και Ερικσον, ο Μπιαζιόν, και οι δικοί μας: Ο "Τζίγκερ" με την Lancia Delta του, ο Στράτος Χατζηπαναγιώτου, γνωστότερος ως "Στρατισίνο", με το Nissan Micra και τα σούπερ τούρμπο του, ο Ε. Παναγιωτόπουλος με το Toyota Celica GT4 και ο Ν. Γιαγνίσης, με το πολύ γνώριμο σε όσους ασχολούνται με τα car simulators Toyota Corolla GT. Ολα όσα θα θέλατε να δείτε από τους αγώνες αυτούς, φάσεις από τις διαδρομές, από την ετοιμασία, από τα ατυχήματα και τις ειδικές διαδρομές, υπάρχουν συγκεντρωμένα σε μια μόνο βιντεοκασέτα, η οποία έχει αληθινά (αντί για "ειδικά") εφέ και σας μεταφέρει τη δράση και τη γοητεία των αληθινών ράλλυ. Αν θέλετε να πάρετε μαθήματα, για το πώς θα οδηγήσετε καλύτερα τα αυτοκίνητά σας στην Amiga και στον ST, τότε αφήστε για λίγο το joystick και τρέξτε στην τηλεόραση, για μερικά σπέσιαλ μαθήματα από τους "επαγγελματίες"! ■



CONSOLES REVIEW

Σ' αυτή τη στήλη θα φιλοξενούμε κάθε μήνα τα καλύτερα παιχνίδια που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά και έχουν γραφτεί για τις γνωστές πια σε όλους παιχνιδομηχανές!

Του Ξ. ΑΔΑΜΑΝΤΙΔΗ

DRAGON'S LAIR

Είδος: ANIMATED ARCADE
Console: NINTENDO

Το Dragon's Lair, το παιγνίδι με τα υπέροχα γραφικά, τα πολλά χρώματα και το cartoon animation εισβάλλει και στο χώρο των παιχνιδομηχανών; Είναι πια γεγονός. Το παιγνίδι, που έχει αφήσει εντυπωσιασμένους τους ανά τον κόσμο χρήστες της Amiga, ήρθε η ώρα να ξεμυαλίσει και τους φίλους των game consoles.

Η υπόθεση του παιγνιδιού θυμίζει τα παραμύθια που διαβάζαμε ή μας διάβαζαν όταν είμασταν μικροί (χαριτωμένες καλές νεράιδες, φάε όλο το φαΐ σου γιατί θα φωνάξω τον κακό λύκο κ.λπ.), πριν βέβαια ξεσπάσει η ...κομπουτερίστικη επανάσταση. Παίρνετε λοιπόν το ρόλο του γενναίου ιππότη που, με κίνδυνο της ζωής του, επιχειρεί να σώσει την αγαπημένη του πριγκίπισσα από τα χέρια του κακού μάγου Mordroc και του φοβερού του δράκου (μιλάμε για το No 1 στα charts των παραμυθιών πριν από καμιά εικοσαριά χρόνια). Οπως καταλαβαίνετε, η διάσωση της πριγκίπισσας δεν θα είναι εύκολη και, για να φτάσετε στο ευτυχισμένο τέλος που έχουν συνήθως τα παραμύθια, θα πρέπει να προσπαθήσετε πολύ. Πραγματικά το gameplay του παιχνιδιού είναι εξαιρετικά δύσκολο. Απαιτεί από τον παίκτη να κάνει τη μία και μοναδική κατάλληλη κίνηση την κατάλληλη στιγμή· ακόμα κι αν ξέρει κανείς τις σωστές κινήσεις, δεν είναι εύκολο να τις πετύχει ακριβώς τη στιγμή που πρέπει. Ετσι, θα αναγκαστείτε να χάσετε πολλές φορές σε κάποιο σημείο, δοκιμάζοντας ξανά και ξανά μέχρι να το περάσετε. Αυτό όμως που πραγματικά κάνει το παιχνίδι να ξεχωρίζει είναι τα γραφικά και ο ήχος του. Η λεπτομερής σχεδίαση, τα εντυπωσιακά χρώματα και το συναρπαστικό animation συνθέτουν την οπτική εντύπωση του παιχνιδιού, ενώ ηχητικά αρέσουν τα ρεαλιστικά εφέ.

GRAPHICS: 10
ΗΧΟΣ: 9
GAMEPLAY: 6
ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ: 8



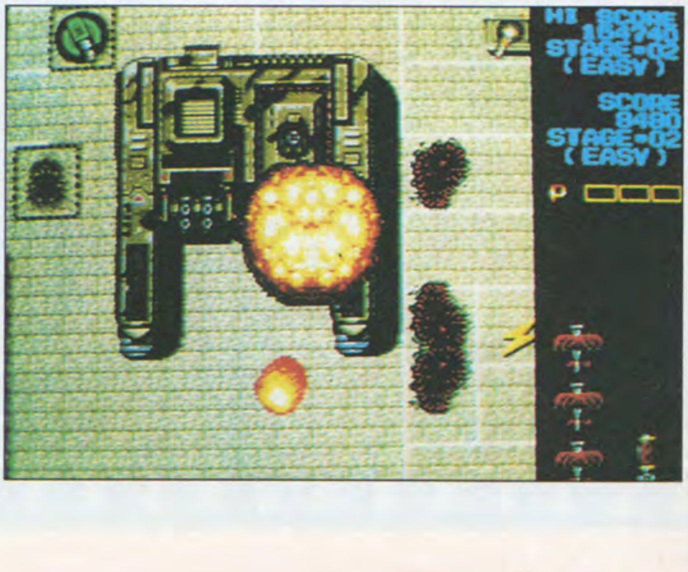
SKY SHARK

Είδος: SHOOT 'EM UP
Console: SEGA MEGA DRIVE

Τα Shoot 'em ups είναι μια κατηγορία παιχνιδιών που αριθμούν πολλούς φανατικούς θαυμαστές σε όλο τον κόσμο και έχουν υποστηριχτεί δεόντως από τα περισσότερα software houses. Λόγω λοιπόν των πολλών shoot'em ups που έχουν κυκλοφορήσει, τα περιθώρια βελτίωσης και πρωτοτυπίας στις καινούριες παραγωγές έχουν στενέψει, ενώ έχουν αυξηθεί και οι απαιτήσεις των χρηστών που έχουν παίξει πολλά παιγνίδια.

Το Sky Shark είναι ένα ακόμη shoot 'em up που όχι απλώς δεν περνάει απαρατήρητο, αλλά φιλοδοξεί να προσθέσει ένα ακόμη άστρο στη συλλογή των παιχνιδιών σας. Στα γραφικά και στο gameplay θυμίζει έντονα μερικά κλασικά coin-ops που σημείωσαν σημαντική επιτυχία στις αίθουσες των ηλεκτρονικών παιγνιδιών, διαθέτει πλούσια δράση και γενικά θα ικανοποιήσει απόλυτα. Το σενάριο έχει ως εξής: Ελέγχετε ένα διπλάνο και προσπαθείτε να πετύχετε εχθρικά αεροπλάνα, τανκς και πλοία με τα τριών ειδών πυρά που διαθέτετε, ενώ ταυτόχρονα κινείστε για να αποφύγετε τις βολές των αντιπάλων που μερικές φορές είναι τόσο πυκνές που γεμίζουν την οθόνη. Η οθόνη σκρολάρει από κάτω προς τα πάνω και παρουσιάζεται σε κάτοψη. Υπάρχουν πολλές πίστες να τελειώσετε με μεγάλη ποικιλία στα background graphics, δάση, ερήμους, πόλεις, ωκεανούς και εξωτικά τοπία, ενώ στο τέλος κάθε πίστας σας περιμένει μια φιλική αεροπορική βάση για μια μικρή ανάπαυλα πριν ξεκινήσετε την επόμενη αποστολή σας. Συνοψίζοντας, πρόκειται για ένα πετυχημένο παιχνίδι με το οποίο αξίζει να ασχοληθείτε. Σας το συνιστούμε ανεπιφύλακτα.

GRAPHICS:9
ΗΧΟΣ: 9
GAMEPLAY: 10
ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ: 9



COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ BUSINESS COMPUTING

ΔΩΡΟ ΑΥΤΟ ΤΟ ΜΗΝΑ ΕΝΑ ΒΙΒΛΙΟ



Στο τεύχος του

"COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ"

που κυκλοφορεί

SPREADSHEETS: Τα πολυεργαλεία

Ενα βιβλίο που σας καθοδηγεί βήμα - βήμα στον κόσμο των υπολογιστών

ΣΕΙΡΑ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ

Μια νέα σειρά περιοδικών ειδικών εκδόσεων του COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Νέοι Ορίζοντες Μέσα από τον Κόσμο της Πληροφορικής

ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ COMPUPRESS AE

ΣΥΓΓΡΟΥ 44, ΑΘΗΝΑ 117 42 ΤΗΛ. 9238672-5 9225520 FAX 9216847

